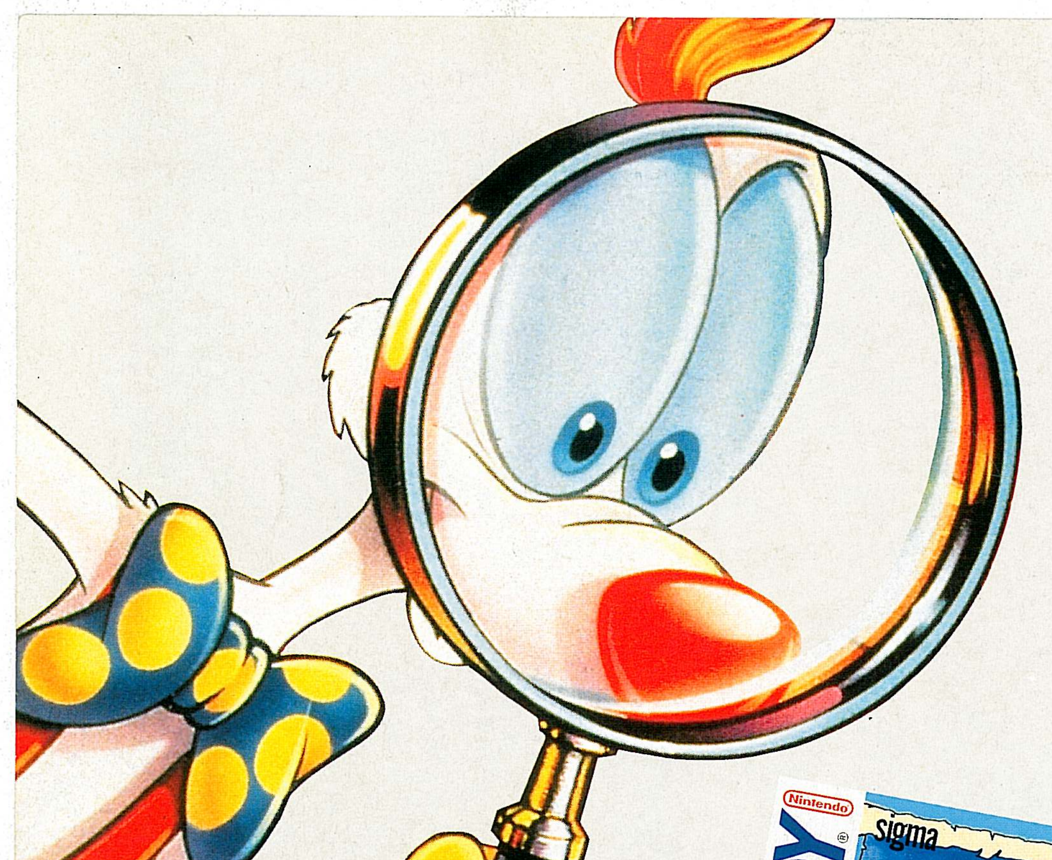
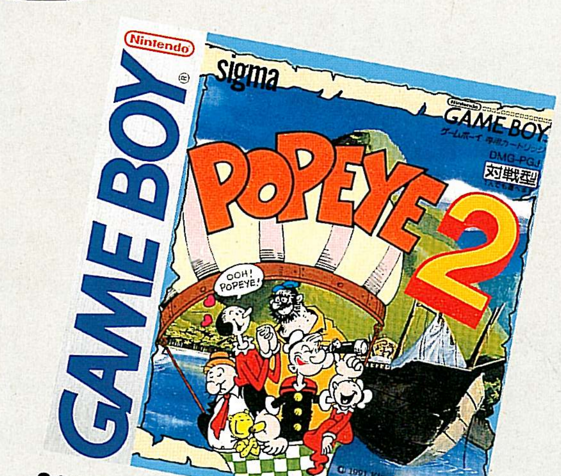

REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO I Nº1 - 350 PTAS
HOBBY PRESS
Nintendo®
Acción
NOVEDADES
GAME BOY
Super Mario Land 2
Megaman 2
N.E.S
Bart vs the World
Blues Brothers
SUPER NINTENDO
Bart's Nightmare
Street Fighter 2
Llega hasta el final de...
Tortugas 2
Tiny Toon
Legend of Zelda
Super Mario World
00001
8 414090 202251
Apúntate a la carrera del siglo
SUPER MARIO KART

# NO LES PIERDAS LA PISTA

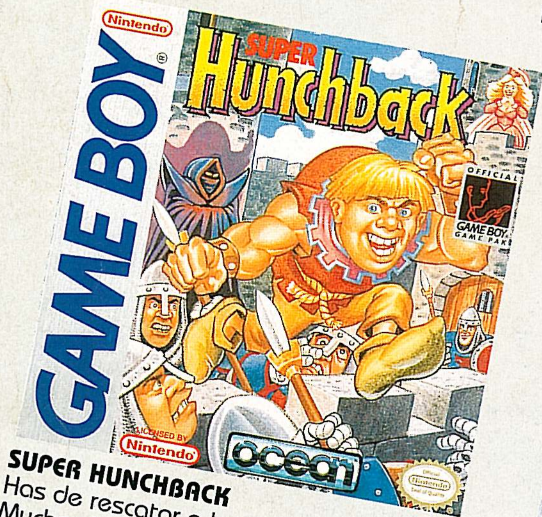





**POPEYE 2**
La calma durará poco. El malvado Brutus va tras Popeye y sus inseparables amigos. Esta vez, hay un fantástico tesoro por medio.




**PHANTOM AIR MISSION**
A los mandos de un fantástico F-14 Tomcat, podrás surcar el cielo y borrar del mapa a todos tus enemigos.




**SUPER HUNCHBACK**
Has de rescatar a la dulce Esmeralda. Muchos lo han intentado, pero nadie lo ha conseguido...

TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO




**ROGER RABBIT**
La liebre favorita de la ciudad tiene que darse prisa. Su amada Jessica ha desaparecido.




**STAR TREK**
El destino del mundo está en tus manos. Y en las del "Disrupter". ¡No hay tiempo que perder!


GAME BOY
SUPER MARIO LAND 2
6 Golden Coins
OFFICIAL
GAME BOY GAME PAK
The Biggest Game Boy Adventure Yet!
Nintendo
Official Nintendo Seal of Quality
SUPER MARIO LAND 2
Seis mundos y más de 30 fases para conseguir destronar al malvado Wario del trono del País de Mario.
Toda una aventura por mundos desconocidos en los que tendrás que reunir 6 monedas que te abrirán la puerta del Castillo de Mario.
Y en el camino, monstruos nuevos y viejos conocidos, Champiñones, Estrellas y Flores de Fuego para conseguir potencia extra, y Zanahorias Mágicas que convertirán a Mario en una Liebre voladora.
La mayor aventura de Mario en tu GAMEBOY, por ahora...
LLEGA
SUPER MARIO LAND
MULTIPLICADO
POR 2
Ya está aquí. Ya llegó: SUPER MARIO LAND 2.
El más divertido juego de todos los tiempos, el héroe del fenómeno GAMEBOY, ahora elevado al cuadrado de jugabilidad, gráficos y música.
¡Vaya título!
GAMEBOY™
Nintendo
ERES UN FENÓMENO
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41




**Edita: HOBBY PRESS,S.A.**
**Presidente:** María Andrino
**Consejero Delegado:**
José Ignacio Gómez - Centurión
**Director Editorial:** Domingo Gómez

**Director:** Amalio Gómez
**Directora de Arte:** Susana Lurguie
**Redactor Jefe:** J. Carlos García Díaz
**Redacción:** José Luis del Carpio

**Diseño y Autoedición:**
Sole Fungairiño (Jefe de Sección), Elena Jaramillo, Santiago Lorenzo
**Directora Comercial:**
Mamen Perera
**Secretaria de Redacción:**
Ana María Torremocha
**Fotografía:** Luis Covaleda
**Colaboradores:** E. Lozano, David García, Antonio Dos Santos

**Director de Administración:**
José Angel Jiménez
**Departamento de Circulación:**
Paulino Blanco
**Departamento de suscripciones:**
Cristina del Rio, María del Mar Calzada

**Redacción, Administración y Publicidad:**
C/ De los Ciruelos nº 4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
654 84 19 / 654 72 18
**Distribución:** COEDIS, S.A.
Tel: (93) 680 03 60
**Imprime:**
ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid. Depósito Legal: M-32631-1991



Solicitado control O.J.D.




**Año I - Nº 1**
**Diciembre 1992**
**350 ptas. (Incluido IVA)**
*Canarias, Ceuta y Melilla 330 ptas.*

## Los «Super Stars»



### 62 SUPER MARIO KART

¡Peligro! ¡Hay marios sueltos al volante y en 16 bits! Van en Kart y son peligrosos. ¿Os gustaría acompañarlos?



### 64 BART VS THE WORLD

El juego más divertido de Bart viene en N.E.S. Todos contra el gamberro y Bart contra el mundo entero.

### 66 SUPER MARIO LAND 2

Entre Marios anda el juego. El bigotudo personaje vuelve a viajar a la Game Boy para rememorar sus aventuras y de paso sentar algunas bases. Nunca dejará de sorprendernos y nunca querremos que lo deje de hacer.

### 70 STREET FIGHTER 2

Era inevitable. Una revista de videojuegos de Nintendo tenía que hacerse eco del juego de moda, del juego fenómeno en todo el mundo. Por eso nos hemos detenido en «Street Fighter 2» y por eso esperamos verlo más detenidamente.





### 76 MEGAMAN 2

Otro héroe que regresa. Otra genialidad más. Queremos personajes así. Que demuestren lo que vale una Game Boy.



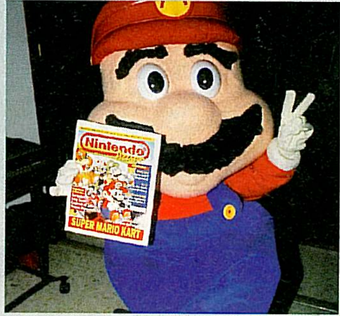
### 84 TOM & JERRY

Los incansables Tom y Jerry también riñen en N.E.S. Pero lo hacen de un modo tan gracioso que no podemos perdérnoslo.

**Y las novedades más importantes del mes para tu Nintendo**

## MARIO CON LA REDACCIÓN DE NINTENDO ACCIÒN






El genial Mario -por supuesto-, no quiso perder la oportunidad de ver cómo hacíamos Nintendo Acción. Por eso, un día se pasó por Hobby Press y... ¡ya véis el revuelo que se armó!

Mario quería estar presente en la realización del primer ejemplar de la que -seguro-, va a convertirse en su revista favorita, y no pudo disimular su entusiasmo con lo visto. Se lo agradecemos un montón. Contar con un personaje de su carisma representa un gran apoyo.

Esperamos que, entre todos, consigamos hacer una revista de la que Super Mario se sienta orgulloso.

## Editorial

El nombre de esta revista es una magnífica carta de presentación de las intenciones con las que nace. «Nintendo Acción» significa videojuegos de Nintendo en la misma medida en que promete no dejaros un segundo quietos.

Su contenido responde a la necesidad de dar todo lo que se merecen a los miles de amigos que forman la cada día más numerosa familia Nintendo. Por eso nos hemos tomado su esquema desde otro punto de vista. Más que entreteneros, queremos ayudaros, informaros, seros útiles y, ¿por qué no?, imprescindibles.

Esta revista ha sido pensada para que saquéis el máximo partido a vuestra consola. Cada línea de los «Super Stars», cada truco, cada mapa, buscará con ahínco un objetivo clave: la acción. Esa es la idea. Que nada sea gratuito, ni así porque sí, ni aburrido, ni fácil, ni descuidado. Que todo lo que aparezca en éste y en el montón de números que os esperan, tenga una razón clara y se esfuerce continuamente por no decepcionaros. A ninguno.

Si todo lo que habéis leído os parece demasiado exagerado, esperamos vuestra opinión cuando acabéis de leer el primer número de nuestra revista.

En cualquier caso no queremos ser pretenciosos, porque eso sólo significa aspirar muy alto para no conseguir nada.

Y nosotros, con vuestra ayuda, queremos conseguirlo absolutamente todo.

**La redacción**




# EL DEPORTE CON CLASE

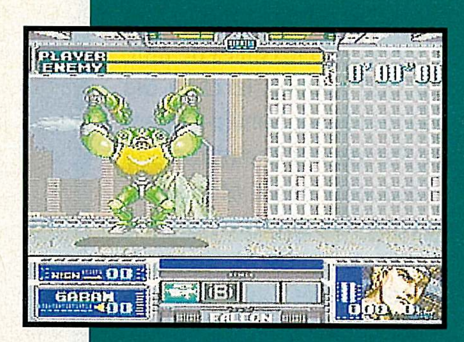
Ya hay un programa de golf para la Super Nintendo. Se llama **«Hole in One Golf»** y ha sido realizado por **Hal Laboratory.** Los amantes del deporte con más clase estáis de enhorabuena porque este cartucho parece estar en plena forma y llega dispuesto a ofrecernos **todo tipo de opciones, campos, golpes, consejos y... cantidad de palos.**

Podréis disfrutar con él hasta cuatro golfistas y os aseguramos que todos os lo pasaréis en grande con tanta rotación, acercamiento e impresionantes efectos que le otorgan al juego un realismo total.





# AFINA LA PUNTERÍA



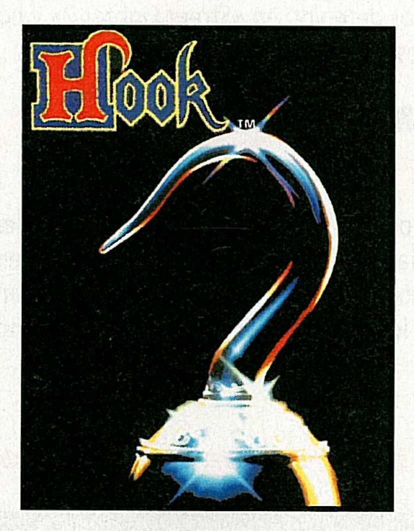




Si ya habéis acabado con los seis juegos que traía el **Super Scope**, no temáis, porque la compañía japonesa no quiere dejaros sin material que llevaros al punto de mira.

En breve estará a la venta **«Battle Clash»,** un cartucho realizado por Nintendo y que está en la misma línea de otros títulos a los que ya hebéis tenido la oportunidad de «disparar». El argumento cambia, claro. «Battle Clash» aborda el tema de las **luchas entre y contra unos robots** que, por lo visto, son muy duros de pelar. Unos gráficos de cine, -como siempre-, y un buen scroll horizontal completan el apartado técnico del que será el segundo juego para el bazooka de Super Nintendo.

# POR FIN, HOOK






Peter Pan ha crecido. Ahora es un hombre de negocios que vive cómodamente junto a un teléfono portátil y una casa preciosa. Pero Peter no se acuerda de lo que fue ni de lo que hizo. No sabe nada de Campanilla, ni de la Isla de los Piratas, ni de los Niños Perdidos. Garfio se encargará de recordárselo. El malvado capitán secuestrará a sus hijos y le pedirá un duelo para devolvérselos sanos y salvos. Peter volverá así a un mundo de aventuras en el que la niñez y la inocencia lo suponen todo.

Así empieza «Hook», la película, y así se desarrolla **«Hook», el juego**, para la **Nintendo de 8 bits** realizado por **Ocean**. Aprovechando el argumento de la película, los programadores ingleses han proyectado una aventura en plan arcade en el que los gráficos y los colores utilizados se encargarán de poner la guinda a un título prometedor.

El juego estará en breve a la venta a través de Erbe, quienes lo van a distribuir al precio de 6.990 pts.

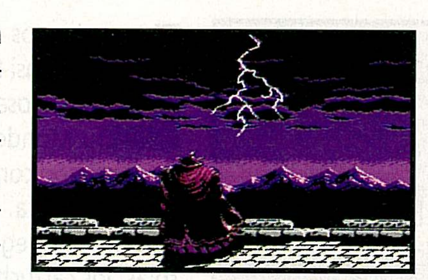
# SPIDERMAN Y LA PATRULLA X

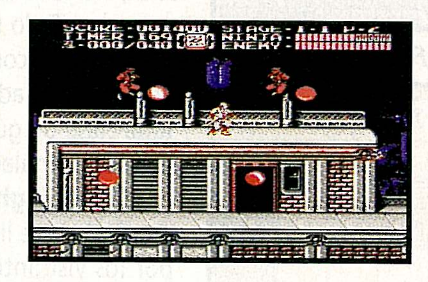
En el último juego de súper héroes para **Super Nintendo**, el genial **Spiderman** deberá enfrentarse con el letal Arcade para acabar con el crimen y la corrupción en el país. Como la misión es difícil y los amigos están para algo, la **Patrulla X** ha decidido ayudar al arácnido. Tres fases por héroe, una música súper rockera y una apología de la diversión os esperan en este genial arcade de **Software Creations.**



## SHADOW WARRIORS 2, EL RAYO QUE NO CESA

El incombustible ninja de las sombras ya tiene segunda parte. El que fuera archifamoso luchador de espadas, conocido por todos los sistemas y versionado con todo tipo de nombres -como Ninja Gaiden- acaba de estrenar saga nueva.





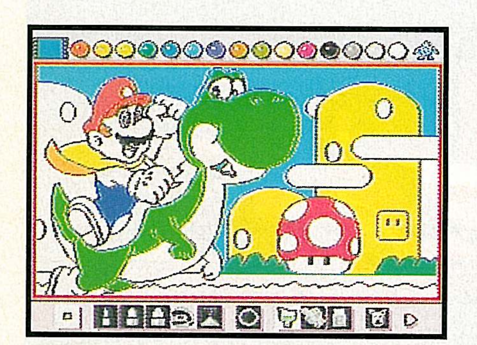
La continuación empieza en **N.E.S.** y viene de la mano de **Tecmo**, una de las grandes para Nintendo. El juego consta de cinco fases y promete el doble de acción y espectacularidad de lo que pudimos ver en la primera parte. ¡Y aquello ya era demasiado!

**«Shadow Warriors II»** ya está disponible -vía Spaco-, y lo podréis encontrar al módico precio de 7.400 pts.

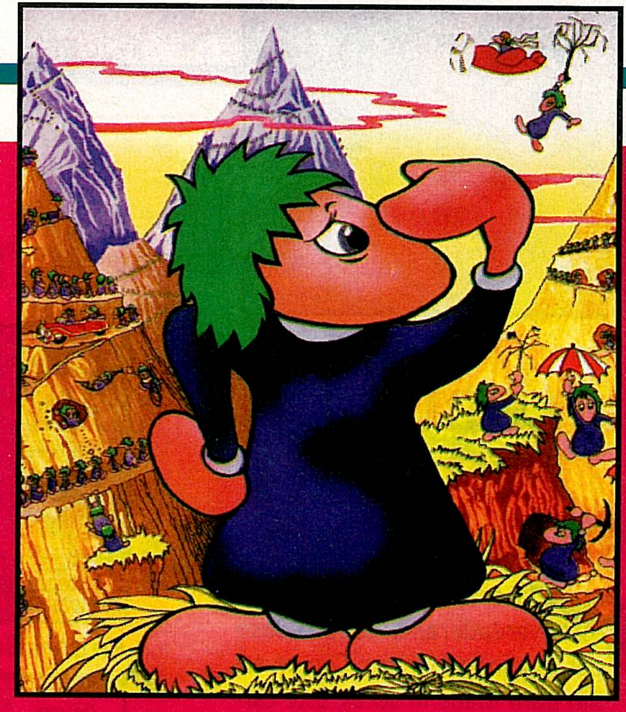
## MARIO DA VINCI

**«Mario Paint»** es la última pasión de Mario. El bigotudo personaje se ha metido ahora a pintor profesional por medio de un programa único con el que podrá convertir su **Super Nintendo en un pequeño estudio de diseño**.

Y es que la "bestia" del Mario de los Karts y las aventuras a mil aprovecha al máximo sus capacidades para incluir todo tipo de colores, animaciones, juegos para cuando se aburra, gráficos con los personajes de sus aventuras -pregrabados- y hasta melodías de lo más simpático y molón.



Pero no acaba ahí el despliegue de medios. **«Mario Paint»** incorpora además **una memoria extra** para que quienes os pirréis por los dibujillos, podáis grabar vuestras obras maestras y recuperarlas cuando queráis. Ah! y que no se nos olvide. El programilla viene con periférico incorporado, un **súper ratón** con el que podréis controlar cualquier movimiento sobre la pantalla y hacer más sencillo y manejable su funcionamiento. «Mario Paint» está distribuido por Erbe y su precio es de 11.490. ¡Un fuera de serie!



## ¡AHÍ VIENE LA PLAGA!

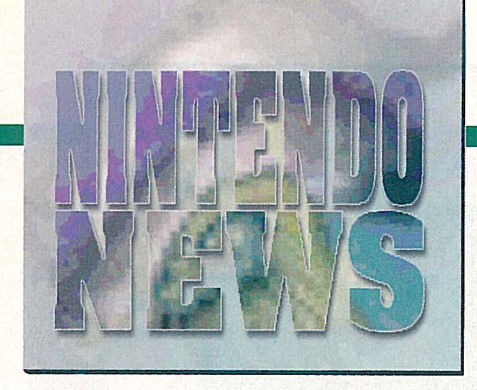
Ya están aquí. Abrid bien los ojos, poned a punto vuestras neuronas y preparaos para la invasión: **los Lemmings** han llegado a **las consolas Nintendo** y vienen dispuestos a todo. Sin distinción de máquina.



La plaga más encantadora de los 90 hará su entrada a través de **Super Nintendo**, de la mano de **Sunsoft**. Los geniales programadores se han encargado de la licencia para 16 bits y han dado buena cuenta de ella, aunque, eso sí, respetando el clásico de **Psygnosis**. De su distribución se encargará Spaco S.A.




Repetirán presencia vía **Ocean en 8 bits**. La versión de N.E.S. tendrá también en cuenta las reglas impuestas por sus creadores en el ordenador, aunque no ha podido evitar innovar un poquito. Ya veréis, ya. Y por último, los Lemmings tampoco han querido perderse la odisea en una portátil. La versión **Game Boy** será la última en llegar a nuestras tierras de la mano experta de **Ocean**. Aún no hemos visto el juego terminado, pero nos han adelantado que habrá sorpresas. Un poquito de paciencia, ¿vale?. Ambas versiones serán distribuidas por Erbe.




# LOCOS POR LA VELOCIDAD

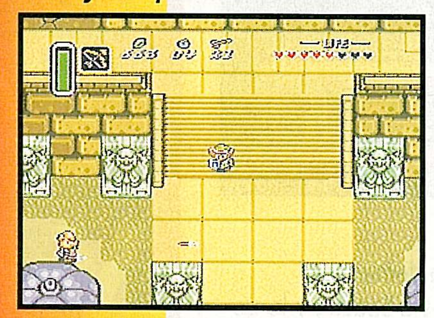
Para jugar con **«Top Gear»** hay que estar verdaderamente loco, loco por la velocidad, claro. Con un estilo puro Made in Lotus, este cartucho de la quinta marcha obra de **Kemco**, quiere que os peléis dos jugadores simultáneamente por un campeonato mundial de pesos pesados. **32 peligrosos circuitos y una buena cantidad de autos veloces** esperan a que los más arriesgados viajen de París a Río a la velocidad de la luz. Como en Cannonball pero con la pantalla partida por la mitad.



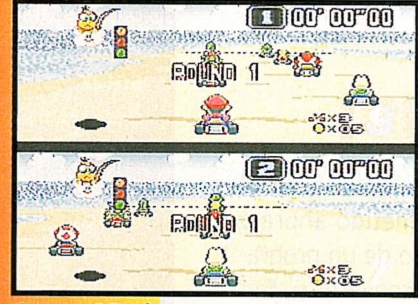
# ACAPARARON TODOS LOS PREMIOS



*Krusty's Super Fun House*



*Zelda 3*



*Super Mario Kart*

Los juegos de **Super Nintendo** acapararon casi todos los premios **Tilt** que la prestigiosa editorial francesa Editions Du Monde otorgó recientemente en colaboración con el programa Micro Kid's de Canal + Francia.

De las 14 categorías en el apartado de consolas, los cartuchos de la súper 16 bits coparon ocho. Todo un vagaje más que destacable para una consola y unos juegos que no llevan demasiado tiempo en Europa dando toda clase de guerras.Los programas que se llevaron los galadornes fueron los siguientes:

**«Street Fighter 2»** barrió en juegos de **combate** y se llevó el Tilt de oro concedido por los visitantes de la feria «Supergames Show» celebrada en Paris. **«Super Castlevania 4»** hizo lo propio en la categoría de **acción**, mientras que **«Zelda 3»** alcanzaba el primer lugar en el apartado de **aventuras. «Best of The Best»**, o Panza Boxing, acaparó los votos en **simulación deportiva**, **«Krusty's Super Fun House»** en algo así como **arcades de inteligencia**, y **«Super Mario Kart»** convenció a los periodistas de Consoles + para que le otorgaran su **Tilt de Oro**. Mención aparte mereció

**«Super Mario World»** que obtuvo el **premio principal** concedido por los espectadores de Micro Kid's.

# MINDSCAPE A TOPE

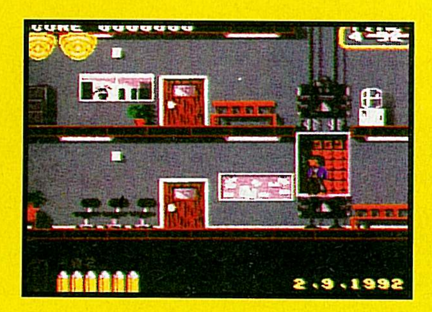
**Mindscape**, la compañía que creó la saga de los **Chessmaster** y el fabuloso **Wing Commander**, prepara un asombroso despliegue para Nintendo. El primer cartucho que aterrizará en nuestro país será **«Gods» para Super Nintendo**. El programa de los Bitmap Brothers combinará acción, aventura, puzzles y todo tipo de sorpresas al tiempo que nos introducirá de lleno en los retos del forzudo Hércules. A este genial cartucho le seguirán **«Terminator» y «Wing Commander», ambos en Super Nintendo**. El juego de Arnie seguirá a pies juntillas la historia de la peli a través de siete sugerentes fases y millones de gráficos. El comandante interestelar respetará la gran creación de Pc y nos ofrecerá toda la estrategia espacial del mundo con una perspectiva fabulosa en primera persona.

Nos metemos en **N.E.S. «Prince of Persia» y «Robin Hood: Prince of Thieves»**, clásicos que harán doblete en **Game Boy**, donde, además, se espera **«Spedball 2», «Alfred Chicken», «Dropzone» y «Battleships»**. Muchos títulos de calidad para poner a prueba la cantidad de emociones que estáis dispuestos a soportar.



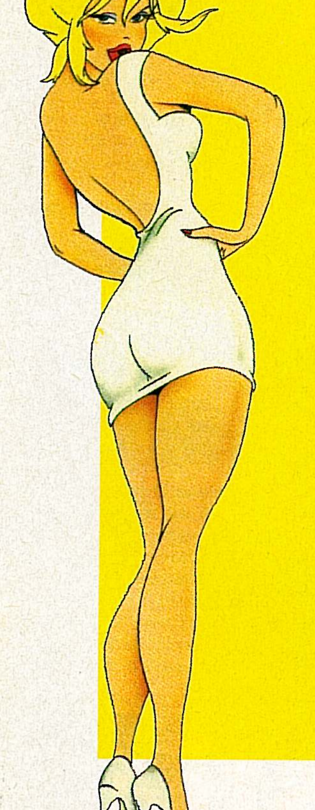


# OCEAN, DE PELÍCULA



Tres éxitos de temporada cinematográfica parecen el cartel perfecto para que Ocean afronte con fuerza el 93: **«Cool World», «Arma Letal 3» y «The Addams Family 2»** , todo ello en **Super Nintendo**.

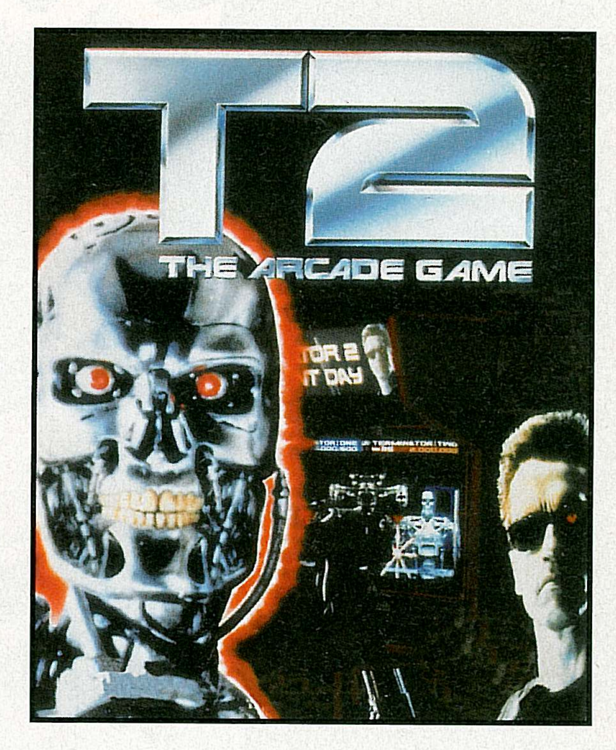
**«Cool World»** es un refescante film que protagoniza la doble animada de Kim Bassinger y que va de algo así como Roger Rabbit sólo que para edades algo más maduras. En el juego -de 8 megas- se ha intentado captar la esencia del film a través de un arcade de plataformas y gráficos a lo cartoon y muchas más cosas que muy pronto veréis.



**«Arma Letal 3»** será llevada al videojuego mediante un cartucho de plataformas al estilo de la Familia Addams, pero con mucha más acción. También 8 megas.

Respecto a **«The Addams Family 2»** solo os poemos decir que el proyecto del

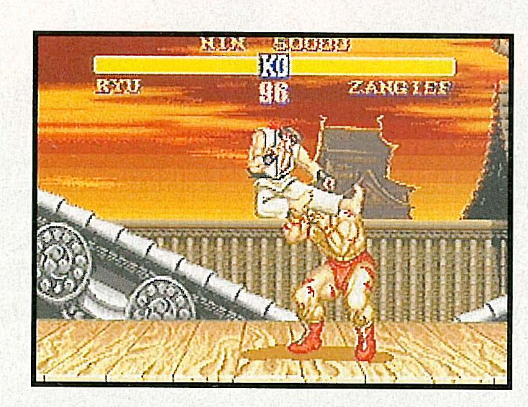
# T2, VESTIDO PARA MATAR

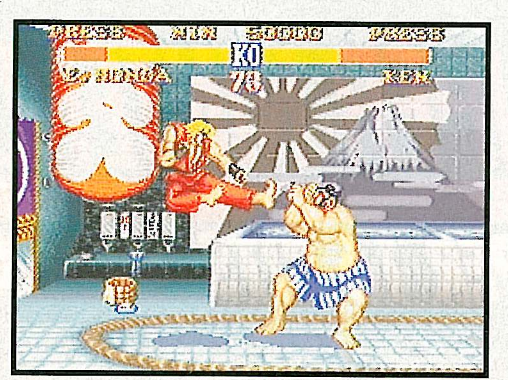



La versión arcade de **Terminator 2** está a punto de hacer su aparición en **Game Boy**. Tras el exitazo cosechado por el cartucho peliculero, **Acclaim** -por medio de LJN- ha decidido dar continuidad a esta súper historia, incorporando al cartucho las directrices de la máquina original. Los chicos de la compañía americana han planteado el programa desde una perspectiva mucho más agresiva que aprovecha la primera persona y la mecánica de juegos como «Operation Wolf» tanto para desmarcarse de lo habitual como para introducir más cantidad de adicción a un cartucho que de por sí ya la tenía. Y de sobra.

El nuevo T-2 tendrá **dos misiones**, una en el futuro y la otra en el presente, muchas subfases, un montón de enemigos, objetivos, armas y todo lo que este tipo de juegos es capaz de ofrecer, es decir, mucho. Lo podréis conseguir en breve, vía Erbe, por 4.990 pts.

# STREET FIGHTER 2, UN FENÓMENO DE MASAS




La fiebre **«Street Fighter II»** está comenzando a barrer en nuestro país. Según datos facilitados por **Erbe**, encargados de distribuir este súper cartucho de 16 megas-, sólo durante el primer mes de lanzamiento se han vendido más de **55.000 copias**, de las que más del 50% forman parte del último pack de Super Nintendo.

Al parecer, estas escalofriantes cifras no constituyen ninguna sorpresa. Es más, a juzgar por los resultados obtenidos en Estados Unidos y Japón, incluso decepcionan. Tomad nota. El número de cartuchos vendidos en EEUU desde Julio sobrepasa los 750.000 y se espera llegar a **1.500.000 a final de año**. ¿Record?. Aún no habéis oído lo de Japón. En los dos primeros meses de lanzamiento se alcanzaron los **2.000.000 de unidades**. ¡Y la salida a la calle se hizo un fin de semana para que los compradores pudieran jugarlo mejor!

# Solo...




# 16.990 PTAS. +IVA *

La consola más Super tiene ahora un precio demoledor.
Con el CONTROL SET™ de SUPER NINTENDO disfrutarás del impresionante poder de EL CEREBRO DE LA BESTIA a un precio alucinante. Más de 32.000 colores, efectos en tres dimensiones, sonido stereo digital, múltiples scrolles simultáneos, chip MD-7 y otras muchas bestiales características te están esperando.
Busca lo Super sólo en SUPER NINTENDO.

*PVP final recomendado: 19.540 Ptas. IVA incluido.

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS
Nintendo®

# El Cerebro de la Bestia

# o Acompañado

Nadie podrá acompañar mejor a tu SUPER NINTENDO que Mario. SUPER NINTENDO y SUPER MARIO WORLD. Juntos a un precio nunca visto. Descubre 96 fantásticos mundos en su última y más divertida aventura.

**22.990** PTAS. +IVA*

*PVP final recomendado 26.440 Ptas. IVA incluido.

NUEVO SUPER PACK

Nunca antes has visto nada igual. SUPER NINTENDO más los dos juegos que encabezan la lista de éxitos en el mundo entero, a un precio super. **SUPER MARIO WORLD**, con Mario superándose a sí mismo. **STREET FIGHTER II**, el único con 16 megas de auténtica acción en un solo cartucho ¡alucinante!. Sólo con SUPER NINTENDO podrás ponerles las manos encima.

**28.690** PTAS. +IVA*

*PVP final recomendado: 32.990 Ptas. IVA incluido. (Oferta limitada hasta fin de existencias).




**ERBE SOFTWARE S.A.**
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

# SUPER MARIO WORLD




por Marcos García

**Marios hay muchos, pero sólo uno ha conseguido captar hasta el extremo del fanatismo, toda vuestra atención. El Mario de Super Nintendo. Guías sobre este juego ha habido, hay y habrá hasta la eternidad, pero sólo una será capaz de responder adecuadamente a todas las dudas, incógnitas y secretos que este genial cartucho propone casi segundo a segundo. Bienvenidos pues a la última y más esmerada combinación de ideas, sugerencias, trucos, claves y respuestas que una revista de videojuegos haya publicado jamás sobre un cartucho. ¿Estás preparados? Pues adelante y no te pierdas ni un sólo detalle.**

La complejidad y extensión de «Super Mario World» ha obligado al autor de estas páginas, Marcos «The Elf» García, a dividir el «Game Over» de este cartucho en capítulos. En las páginas que siguen a este texto «The Elf» ha desentrañado el primer mundo -de los 96 posibles, más el especial, más el de la estrella- de Mario, ofreciéndonos todas las claves para llevar adelante los primeros pasos de esta aventura con la máxima facilidad. Lógicamente la historia no ha hecho más que empezar. En próximos números ampliaremos la información y os comentaremos muchas más cosas. Pero eso será más adelante. Ahora, y antes de meternos directamente en materia, vamos a empezar con algunas curiosidades.

Por ejemplo, con la forma en que están marcados los mundos en el mapa del propio juego. Es decir, a través de una serie de puntos rojos y amarillos cuyo significado os explicamos a continuación. Los puntos de color amarillo corresponden a mundos normales, con una sola resolución y una posible meta. Los de color rojo tienen un meta normal y otra totalmente secreta que te conducirá a mágicos y misteriosos lugares. Tranquilos, que más tarde profundizaremos en este tema.

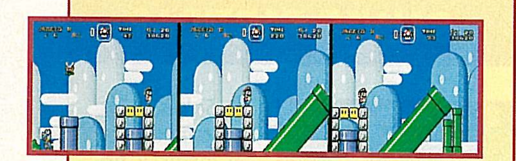
Y, para terminar, como tampoco queremos alargarnos mucho, con una anécdota. «Super Mario World» puede completarse con tan solo 11 mundos, lo que equivale a un 10 % del juego. Si eres de los que no puede esperar para culminar un juego, utiliza este sistema. Si, por el contrario, quieres deleitarte con el 100% de la aventura, en todos los sentidos, sigue esta guía. Hasta ahora no se ha hecho nada mejor, ni más útil. Seguro.



# Los consejos de Mario

Aquí tienes una mini guía de consejos generales para jugar a Mario con ventaja. Quizá algunos ya los conozcas, otros, por el contrario, te sorprenderán por su gran utilidad y algunos, finalmente, te parecerán realmente simples. En todo caso, cuando los leas y pongas toda la información en práctica, este súper juego no volverá a ser lo mismo para ti. Así que abre bien los ojos, conecta el cartucho y a probar, que dicen por aquí.

## LOS BOTONES «L» Y «R»



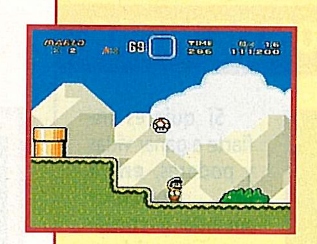
Con estas dos hermosas teclas podrás **adelantar y atrasar el scroll del juego a tu gusto** -tal y como muestran las imágenes-. Te aconsejamos que te sitúes ligeramente por delante de la acción para descubrir los peligros que esperan más adelante.

## BLOQUE INFORMATIVO



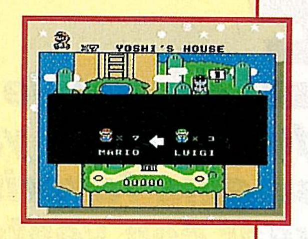

Si precisas de ayudas y consejillos durante el juego, no tienes más que **cabecear los bloques informativos** que aparecen en el decorado de las primeras fases. En ellos encontrarás algunas soluciones, pero si no sabes inglés mejor que ni te detengas a mirarlos.

## BOTÓN «SELECT»



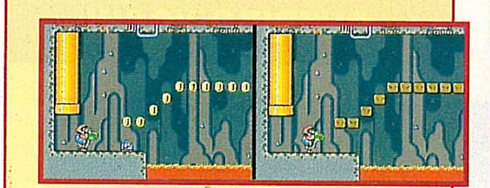
Cada vez que quieras utilizar uno de los **poderes** que tengas seleccionado en la ventanita al uso, **presiona el botón Select**. El objeto caerá de las alturas y no tendrás más que atraparlo para disponer de la ventaja correspondiente. Casi siempre bastante eficaz.

## AYUDANDO AL COMPAÑERO



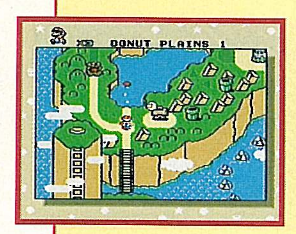

Si estás jugando con un amigo, y uno de los dos protagonistas, Mario o Luigi, **se encuentra en grave situación** vital, no tienes porque preocuparte. **Podrás pasar vidas** al que peor lo lleve, mediante un sencillo procedimiento que consiste en pulsar el botón debido.

## «SWITCHEANDO»



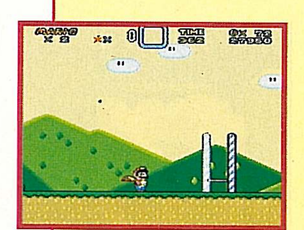
Cada vez que saltes sobre este azulado «switch», **convertirás las monedas en piedras y al revés**. La maniobra te será más que útil en un montón de ocasiones. Así que aprovéchate de la situación.

## PUNTOS ROJOS Y AMARILLOS



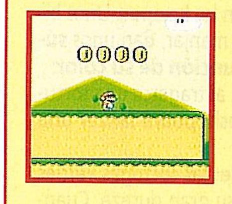

Ya te hemos explicado al principio del texto qué significaba el color de los puntos (amarillo, una salidad; rojo, varias metas). Lo que no te hemos dicho en la entradilla es que **si no encuentras las salidas ocultas** que se esconden en ese mundo, jamás podrás ver los 96 estupendos mundos de que consta el cartucho.

## METAS INTERMEDIAS



Las metas intermedias sirven para **marcar lo que lleves recorrido de un nivel**. Si eres eliminado después de traspasar una de estas «señales», empezarás de nuevo en ese mismo punto de la fase. Hay que agradecer al amigo Mario que a veces intente poner las cosas más fáciles.

## MONEDAS




Cuando recojas cien monedas pequeñas recibirás una **vida extra**. También conseguirás otra vida si te haces con cinco monedas del dragón en un mismo nivel. Las reconocerás porque están marcadas con la «G».

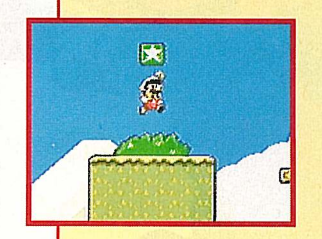


## MANZANAS DE YOSHI



A lomos de Yoshi es muy fácil conseguir alguna vidilla extra. Por ejemplo, si haces que el dragón se zampe **diez manzanas rojas**, ya tendrás la primera. Y si le das dos de color rosa, otra al bote. Además, si encuentras una manzana **verde** y Yoshi se la come, ganarás tiempo extra.

## LA ESTRELLA VERDE



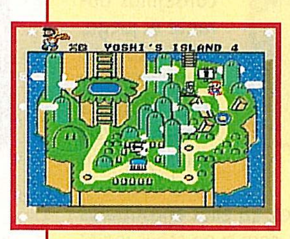
Este muy poco habitual cuadradito te otorgará **una vida más**, si al golpearlo con la cabeza llevas recogidas más de treinta monedas en ese mismo nivel. Lo de poco habitual viene a cuento de que es bastante difícil encontrar la dichosa estrella.

## MOGOLLÓN DE VIDAS



Si quieres inflarte a ganar vidas y poderes, **entra en cualquier mundo y consigue una vida o «power up»**. Sal de la fase, pulsando «Start» y «Select», y vuelve a entrar las veces que quieras pare repetir la operación. Hay tres o cuatro mundos enlos que conseguirás una vida nada más entrar.

## VOLVER A UN CASTILLO



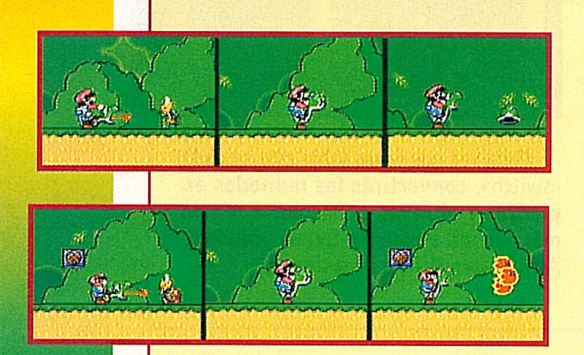

Cuando **destruyas un castillo y lo derrumbes por completo**, es muy posible que pienses que no vas a poder volver a entrar jamás en su interior. Pero si te sitúas encima de él y pulsas **«L» y «R»»** a la vez, ¡ tachán !, podrás entrar y divertirte de nuevo.

## SALVAR PARTIDAS




Si has avanzado mucho en el juego, y **no quieres perder tu partida** al apagar la consola, haz lo siguiente: Entra en la primera casa de los fantasma -la más fácil- y complétala. Habrás salvado la partida con todos los mundos que llevaras resueltos. Súper útil. ¿a qué sí ?.

## QUERIDO YOSHI



La facultad más sobresaliente de Yoshi, además de servirte de montura, es que se come todo lo que encuentra en su camino. Su comida favorita son los **koopas**. Unos bichos que, además de manjar, dan unos **súper podes que en función de su color**:

**Caparazón Rojo**: al tragarse una tortuga o concha roja, Yoshi podrá lanzar una llamarada.

**Caparazón verde**: las tortugas verdes son reconocidas por su gran dureza. Cuando Yoshi se trague una, podrá escupir el caparazón entero contra los enemigos.

Las demás tortugas no aparecen en este mundo, así que el efecto de su caparazón lo contaremos más adelante. Paciencia.



**El personaje estrella de Nintendo ya tiene su guía favorita para jugar con ventaja. Haz como él y ponla en práctica cada vez que tengas un problema.**

## SAL SI PUEDES



**Si ya has completado el mundo** en el que te mueves y te encuentras en serios aprietos, ya sabes, sin vida, sin poder, pulsa **«Start» y después «Select»** para salir. **Podrás meterte de nuevo** y afrontar el mundo con más tranquilidad y sapiencia. Y encontrar más cosas.

## METAS Y BONUS



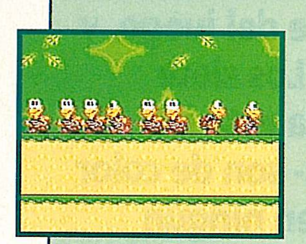
¿A qué no sabes para que sirve la barra que sube y baja por la meta final?. Pues te lo vamos a decir. Resulta que **cuanto más alto la traspases, más puntos te dará**. Ah! y cuando recolectes cien estrellas podrás disfrutar de un juego de bonus con vida extra.

# Enemigos del primer nivel

En cada capítulo de esta guía encontrarás una lista con todos los enemigos que te atormentarán en tu camino. De esta forma estarás siempre sobre aviso de lo que puede venir y los discípulos de Bowser nunca te pillarán desprevenido.

Aquí están los enemigo del primer mundo, **la isla de Yoshi**:

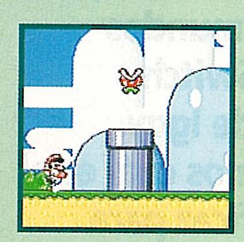
## KOOPAS



Las famosas tortugas que tan mal se lo han hecho pasar a nuestro amigo Mario en todas sus aventuras, no podían faltar a la cita en «Super Mario World». Bajo ese inocente caparazón se esconde **un lento pero seguro enemigo** para el héroe. La forma de deshacerte de este digno rival consiste en **saltar sobre su concha y apropiarse de su caparazón**. Una vez que lo hayas cogido, podrás lanzarlo contra otros adversarios.

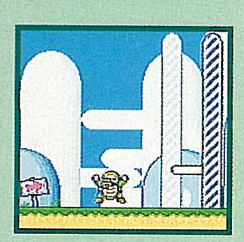
Hay koopas de muchos tipos -unas caminan, otras vuelan, las hay sin concha, otras lanzan su caparazón- y colores -amarillo, verde, azul-. No olvides que cada color da un poder diferente a Yoshi.

## PLANTAS PIRAÑA



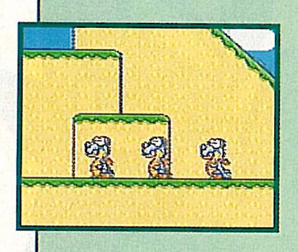
También de sobra conocidas por los seguidores de Mario, estas agradables piezas de botánica sorprenderán al bigotudo al salir sorpresivamente de las tuberías. Para acabar con ellas **utiliza el traje de Mario furioso**, el que lanza bolitas, o la capa. Hay **dos tipos de plantas**: las que saltan y las que sólo se asoman al borde de las cañerías.

## CHARGIN' CHUCK



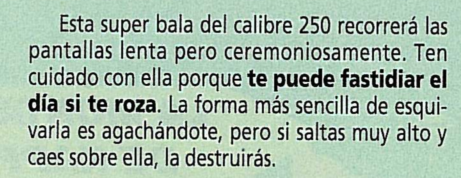
Este simpático y brutote jugador de fútbol americano intentará placar tus movimientos como si estuviera jugando un partido. **Suele situarse en la meta final** para complicarte la vida, y además existen dos versiones: uno lanza balones de reglamento y el otro te persigue para placarte. Si quieres eliminarlo, salta **tres veces** sobre su cabezota.

## REX



Si hay algo que en un país de dinosaurios no podía faltar, eso es un fiero y ágil tyranosaurio. En «Super Mario World», los tyranos no tienen nada de fieros, sino más bien de lentorros y bonachones. Para eliminarlos salta sobre ellos **-quedarán como un acordeón-** y mételes un buen pisotón. **Si utilizas el salto con giro, los eliminarás al primer toque** y sin ningún problema.

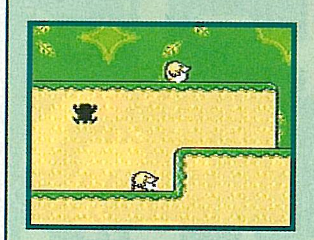
## BANZAI BILL





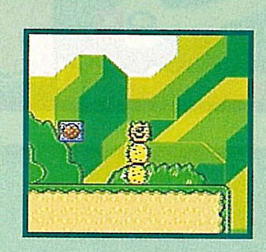
Esta super bala del calibre 250 recorrerá las pantallas lenta pero ceremoniosamente. Ten cuidado con ella porque **te puede fastidiar el día si te roza**. La forma más sencilla de esquivarla es agachándote, pero si saltas muy alto y caes sobre ella, la destruirás.

## MONTY MOLE



Este simpático topo saldrá del interior de la tierra con el **único fin de perseguirte**. Si quieres deshacerte de él y de su forma de ataque tan rápida como torpe, **salta a sus espaldas y písale**. Nada difícil, como comprobarás, pero ten mucho cuidado por que el topo no es de los que se andan con chiquitas.

## POKEYS



Cuando veas a este imponente cactus amarillo acercarse hacia tí, **échate a temblar**. Porque no hay forma humana de acabar con él, excepto, claro, si vas montado sobre Yoshi, y **el bichejo se lo traga pedazo a pedazo**. De lo contrario tendrás que intentar saltar sobre él o, si eres extremadamente cruel, **lanzarlo al vacío**.

## BLURPS

Estos pequeños pececillos brotarán de las aguas como el que no quiere la cosa para dañar al querido Mario. Si quires devolverlos al líquido elemento, **espéralos arriba, salta y pisotéalos con fiereza**.

## MINAS FLOTANTES

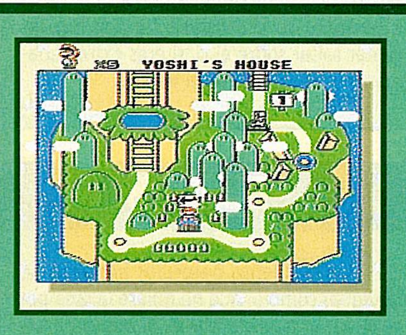
Sólo aparecen sobre el agua, pero constituyen un **serio peligro** debido a que son casi indestructibles. La única forma de no ser dañado por ellas es **esquivarlas**.



# FASE 1
# LA ISLA DE YOSHI



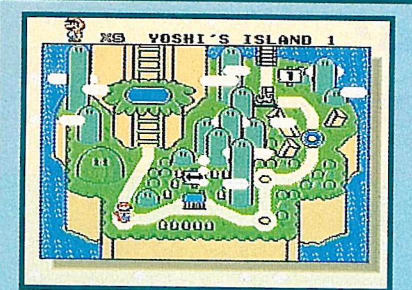

Esta es la primera fase del juego, y sin duda la más fácil. Los siete mundos de que consta esta isla -dos de ellos sin enemigos- son de color amarillo y no esconden ningún final o meta oculta. Además, en este nivel hay muchos bloques mensajeros que te explicarán, en inglés, todo tipo de pistas y consejos sencillos sobre el juego. La isla de Yoshi está formada por la casa de Yoshi, cuatro mundos normales, el palacio Switch amarillo y el castillo de Iggy. Más abajo te explicamos cuál es el orden lógico y más eficaz para resolverlo. Toma nota.






## MUNDO 1
## La casa de Yoshi

- Este pacífico lugar de pequeñas dimensiones es, o mejor era, el hogar de Yoshi. ¿Que porqué «era» su hogar? No tienes más que golpear en el bloque mensajero para darte cuenta. Ahí se te informará de que **Yoshi** no está en casa, y de que **se ha lanzado a la búsqueda de sus amigos dinosaurios**. Pero no debes preocuparte por el suceso, dado que muy pronto te encontrarás con él.
- Por cierto, y como curiosidad, si entras en este lugar montado en Yoshi, el mensaje del bloque informativo cambiará. Ahora te explicará algo acerca de unos bloques amarillos y la posibilidad de rellenarlos. Precisamente esa será la primera misión de Mario.
- **Enemigos**: ninguno.




# MUNDO 2
## La isla de Yoshi 1

• Este primer nivel te servirá para **depurar el control sobre Mario**.

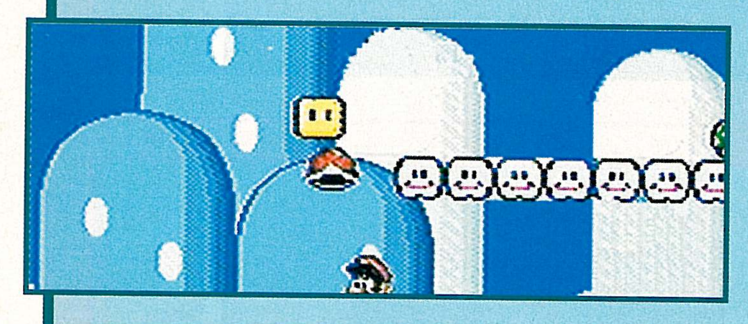
• Una de las pocas cosas reseñables de esta primera isla es la existencia de una tubería protegida por dos bloques amarillos. En su interior podrás encontrar **seis monedas** normales y **una de dragón** protegida por varios bloques que deberás eliminar con el salto giratorio.

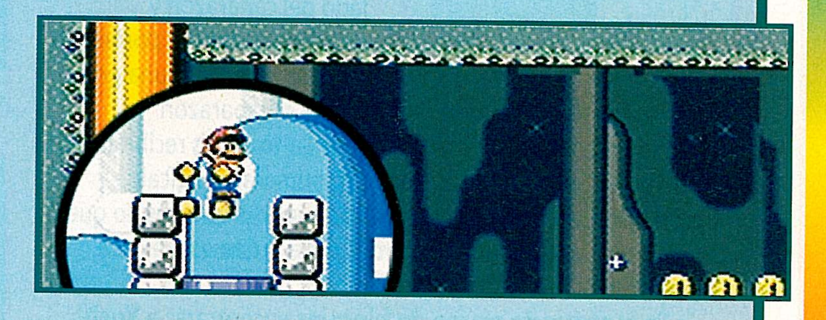
• Una habilidad que podrás poner en práctica en la isla es el lanzamiento de caparazones de Koopa hacia arriba. El mejor lugar para hacerlo será hacia la mitad del mundo. Allí hay un caparazón en el suelo y un bloque con interrogación. Si coges la concha y la envías hacia ese bloque, caerá una seta verde con vida incluida. En todo caso ten cuidado, porque es posible que Mario caiga en un abismo al intentar coger la vida extra.

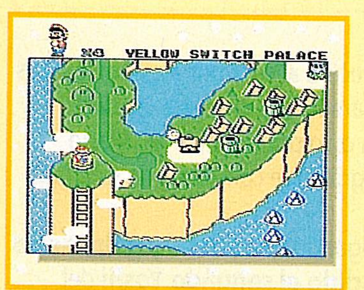
• Si logras **entrar con capa** en este mundo, en las alturas **encontrarás una maravillosa luna con tres vidas dentro**.

• **Enemigos**: Koopas, planta piraña, Chargin' Chuck, Rex y Banzai Bill.









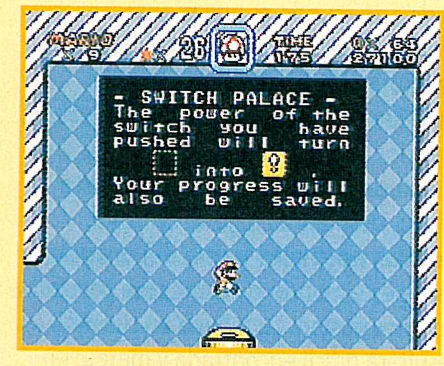

# MUNDO 3
## Palacio del Switch amarillo

• Cuando completes este pacífico lugar, **los bloques** que antes aparecían en el juego marcados con una línea discontínua amarilla, roja, verde o azul, **serán activados**. De esta forma se te permitirá recorrer los niveles de una manera más fácil, e incluso descubrir nuevas rutas.

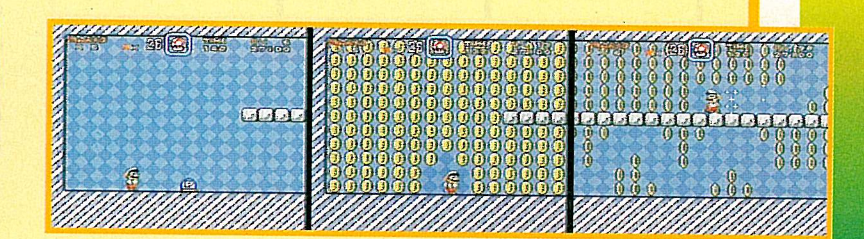
• El primer palacio que visitarás es el amarillo. Se encuentra en la montaña de Kappa, al noroeste de la isla. **En él no hay enemigos** y la forma de activar el switch es muy sencilla. Pero antes aumentemos el arca monetaria de Mario. Nada más entrar en el palacio, pisa el **switch azul: una cantidad increible de monedas** aparecerá dentro del palacio. Recoge todas las que puedas.

• Entremos ahora en la tubería. Después de recorrer un largo pasillo, el gran switch amarillo aparecerá ante nosotros. Tan solo tenemos que saltar sobre él para que los bloques amarillos pasen de intocables a sólidos. Esto nos **facilitará la tarea** de recorrer mundos y **evitará las odiosas caídas al vacío**. Además, a partir de ahora, las partidas podrán ser salvadas. Por cierto, prepárate para la escena que sale ahora.

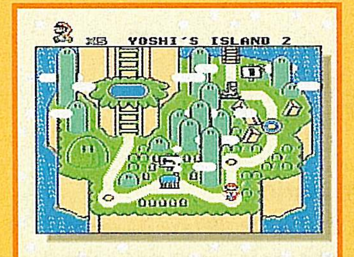
• **Enemigos**: ninguno.

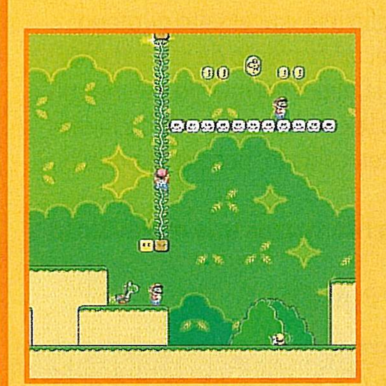




# MUNDO 4:
# La isla de Yoshi 2

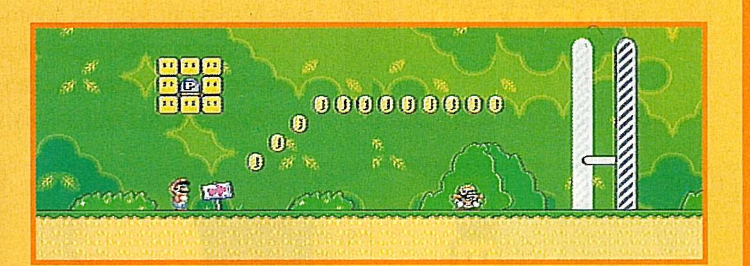


• En este mundo aparecerás tras activar el **switch amarillo**. La novedad más destacable es la **aparición del entrañable Yoshi**, amigo -y medio de transporte- de Mario.

• Nada más empezar, encontrarás **un solitario caparazón** en el suelo. No dudes en recogerlo y hacer lo siguiente. Súbete a la plataforma que encontrarás al lado del caparazón y permanece atento, porque en seguida aparecerá una gran cantidad de Koopas en fila india. Suelta el caparazón rápidamente y si logras abatir a todas las tortugas recibirás **una vida extra**. Si no te sale el truco a la primera, practícalo, porque **podrás volver a este nivel cuando quieras**, lo que te supondrá una **fuente inagotable de vidas extra** para enfrentarte a mundos más difíciles.



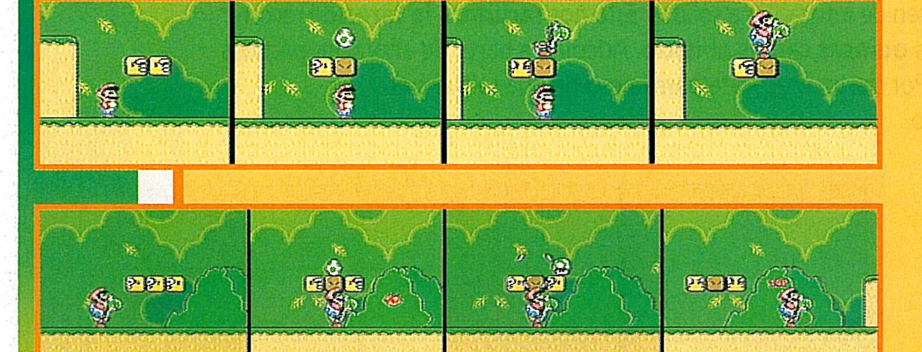




• En el **segundo grupo de bloques** encontrarás a **Yoshi**. Cabecea el bloque y aparecerá un huevo que, al romperse, dejará en libertad a nuestro querido compañero. En casi todos los mundos que aparece el fiel dinosaurio Yoshi, hay dos: **uno situado al principio y otro pasada la mitad de nivel.**

La explicación de esto es que, cuando somos golpeados por un enemigo, Yoshi se asusta, nos desmonta y **huye como loco** sin importarle los abismos y acantilados que encuentre a su paso. Por supuesto, si no somos capaces de montarnos rápidamente sobre él, desaparecerá al caer por alguno de estos agujeros sin fondo. Afortunadamente, y gracias a que **un segundo Yoshi** nos espera en otro punto del nivel, Mario disfrutará nuevamente de la agradable compañía de su amigo el dinosaurio.





Por último, si estamos cabalgando sobre Yoshi y **golpeamos el bloque donde está escondido el segundo Yoshi** del nivel, obtendremos **una vida extra**.

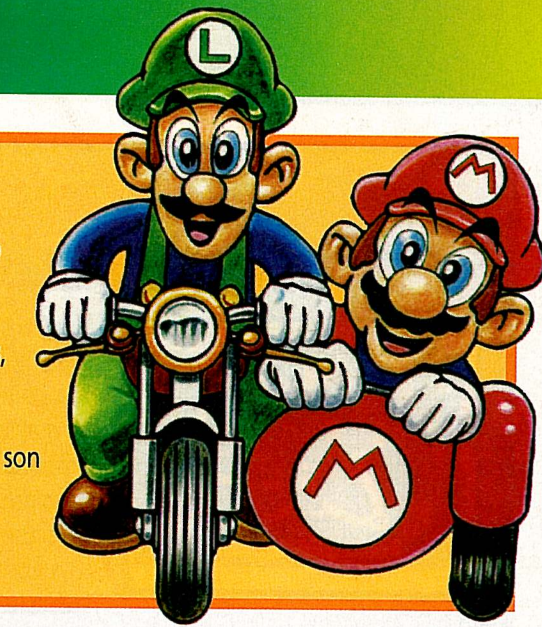
• Otro de los secretos de este mundo es una **planta trepadora** que nos permitirá hacer una interesante visita a una plataforma situada en la alturas. Pasada la mitad del nivel, encontrarás **una montaña de la que brotarán dos traviesos topos**. Encima de ella hay dos bloques, uno de ellos no esconde nada pero el otro, al ser golpeado, **hará crecer una planta trepadora.** Si subes por ella, después de bajarte de Yoshi, encontrarás **cuatro monedas normales y una del dragón.**

• Una de las **tuberías** de este mundo contiene **una pantalla secreta** de esas que tanto nos gustan. La tubería en cuestión es **de color azul** y no te resultará difícil encontrarla y metete en ella. Una vez abajo, verás **cinco bloques de interrogación con alas y cuatro bloques azules de duración limitada.** Tu objetivo será **coger los bloques azules y lanzarlos contra los ídem volantes.** Cuando derribes uno de los bloques volantes, caerá **una vida extra** . Cuidado porque los bloques azules duran poco y se destruyen fácilmente.

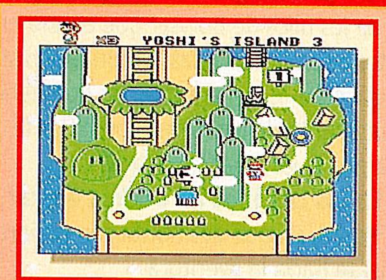
• Al final del nivel, **muy cerca de las inmediaciones del Chargin' Chuk**, encontraremos otra de las anécdotas más divertidas de este nivel y que -quizás- aún no hayas escubierto. Rodeado por **ocho bloques amarillos** se encuentra un **bloque switch transformador**. Si golpeas el bloque que está situado debajo de él, este switch caerá al suelo y, al ser pisado, **transformará las monedas en bloques**.

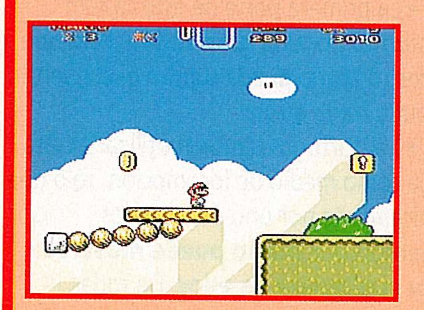
De esta forma construirá **una útil pasarela** para que nos resulte mucho más fácil llegar a la meta de fin de nivel sin tener que pugnar, eliminar o esquivar al odioso y palmoteante Chargin'Chuck.

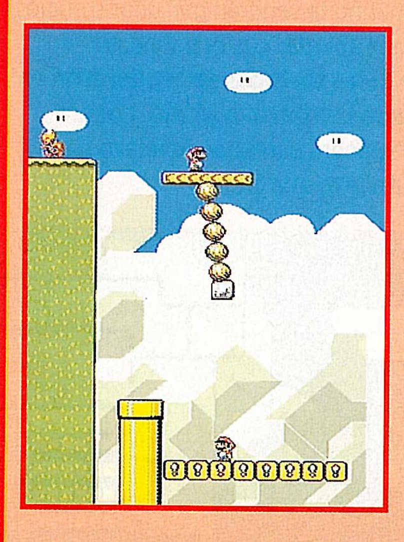
• En este mundo encontrarás a los siguientes **enemigos**: Koopas, plantas piraña, Monty Mole Jr. y Chargin' Chuck. No son muchos pero si bastante traviesos.



# MUNDO 5: La isla de Yoshi 3



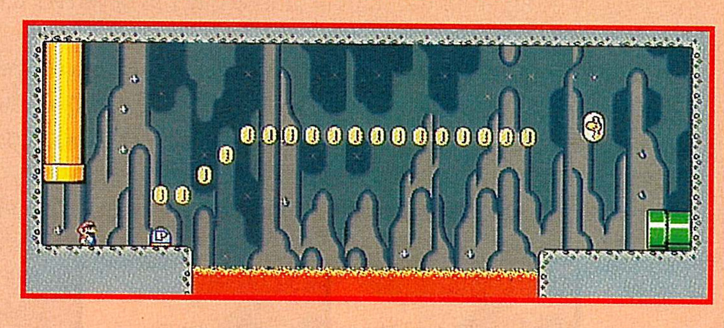


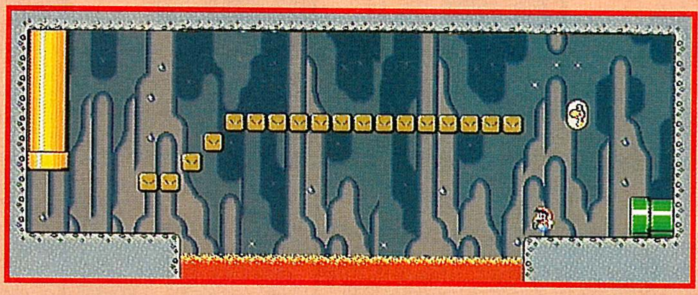
• Este quinto mundo pondrá a prueba **tus dotes saltarinas.** Además, su estructura vertical y horizontal, te obligará a subir nada más empezar. Si no hubieras activado el Palacio Switch de color amarillo en el mundo 3, el deambular por éste te costaría alguna vida que otra, pero como sabemos que has seguido nuestras instrucciones al pie de la letra, no tendrás tantos problemas, porque **todos los bloques amarillos estarán activados.**

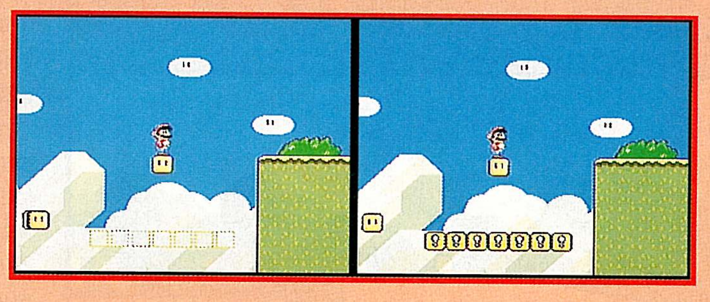
• En este mundo encontrarás de nuevo a Yoshi. Si entras a lomos del dinosaurio, al golpear el bloque de Yoshi recibirás **la vida extra** de rigor.

• **Las plataformas giratorias y plataformas acordeón** serán protagonistas de este mundo de altos vuelos. Las primeras **estarán quietas hasta que te montes en ellas.** Entonces empezarán a girar y no dejarán de hacerlo hasta que las abandones. Mide muy bien tus saltos y utilízalas para girar.

Por el contrario, las plataformas acordeón **se estiran y encogen constantemente**. Su longitud cuando están estiradas es de cinco bloques, pero cuando disminuyen tan solo será de uno, dificultando que Mario se pose sobre ellas.



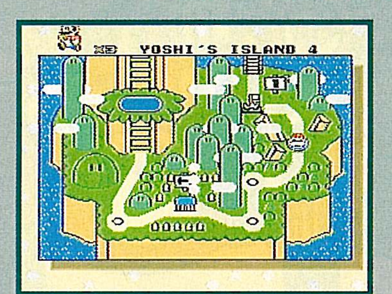




• En la parte inferior de este nivel y **debajo de unas plataformas giratorias**, se encuentra otra tubería que nos permitirá acceder a otra **fasecilla subterránea** de esas que tienen eco incluido. Sin pensárnoslo dos veces, nos sumergiremos en su interior. Al **activar el bloque azul**, **convertiremos las monedas en piedras** y podremos atravesar el pozo de lava. Al final de este trayecto, encontraremos **una moneda del dragón.**

• **Enemigos**: Koopas, koopas y más koopas.

# MUNDO 6
# La isla de Yoshi 4



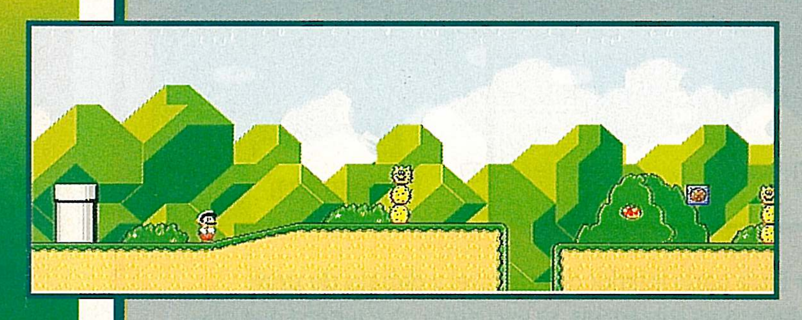

• En este «movidito» mundo se mezclan **el agua y las plataformas** de una manera compenetrada para dar algún disgustillo que otro al incauto viajero. En la cuarta isla de Yoshi no hay muchos detalles que reseñar, pero aquí os contamos lo más notable y característico de este acuático mundo.

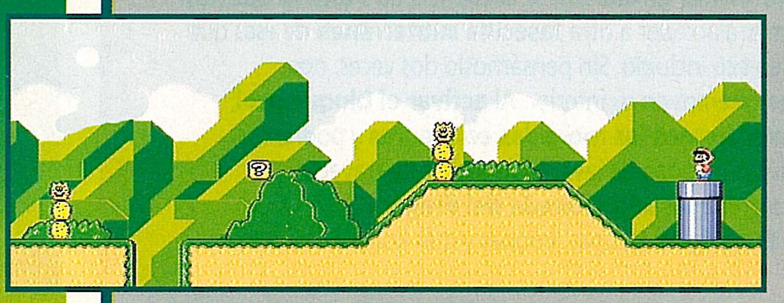
• Cerca del comienzo, accederemos a **una tubería que nos transportará a una pequeña fasecilla** de corto recorrido y extraños enemigos: **los Pokeys.** Estos larguiruchos seres espinosos **solo podrán ser eliminados con Yoshi**, que los engullirá gustoso. Si no poseemos al verde dinosaurio, nos tendremos que contentar con saltar sobre ellos u obligarlos a arrojarse al vacío. Tras la visita de tres seres de estos, encontraremos la tubería que nos devolverá a este ajetreado mundo.

• El otro destacado detalle de este lugar semi submarino es la existencia de dos **bloques giratorios de gran valor**, sobre todo el segundo. Ambos están situados bajo una gran plataforma llena de Koopas, y junto a ellos podremos encontrar un sospechoso caparazón. ¿Para qué estará allí?, pues para lanzarlo, claro. **Coge el caparazón y lánzalo al bloque situado más a tu izquierda**, el que contiene el «switch». Cuando este último caiga al suelo, písalo y convertirás los bloques en monedas y viceversa. Golpea entonces muy rápido el switch situado más a la derecha y... **la estrella de inmunidad brotará de él**. Atrápala y disponte a recorrer el mundo con todo tipo de facilidades.



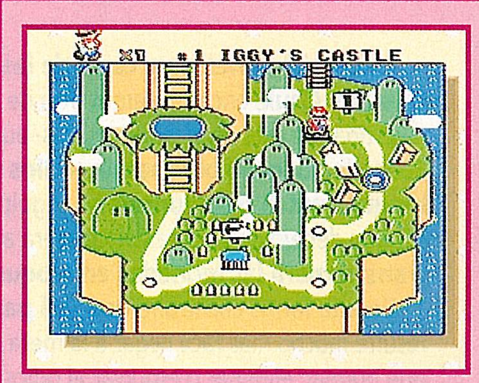






• Por cierto, si derribas muchas minas mientras te mantienes inmune, a partir de cierto número de objetos derribados conseguirás **vidas extra, a razón de una por cada mina destruída**.

• **Enemigos**: muchos koopas, Pokeys, Blurps y Minas.



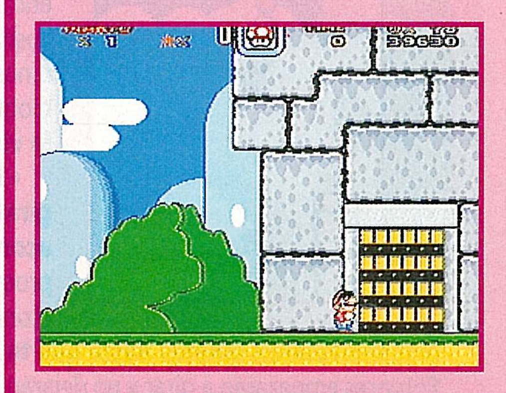

• Por fin nos encontramos ante **nuestro primer castillo, y claro ante nuestro primer gran enemigo, Iggy**. Uno de los hijos de Bowser que espera en el interior de la fortaleza absolutamente enloquecido. Y con ese carácter que tiene y lo resistente de estos castillos, no se te van a poner las cosas muy fáciles, no.

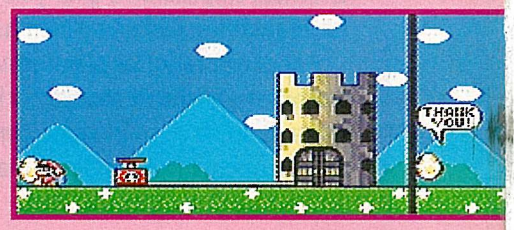
• **En los castillos no podrás entrar con Yoshi**, así que desmonta compañero y lánzate hacia la aventura.

• La primera parte de este castillo discurrirá por una **gran rejilla**. Para que nuestro Mario pueda subirse a ella, salta y pulsa hacia arriba.

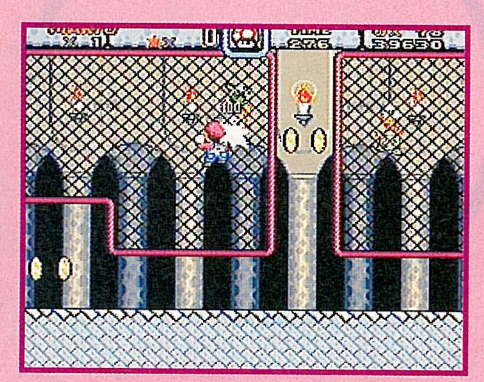
• Las tortugas también utilizarán esta reja como medio de locomoción, sólo que únicamente por uno de los lados, mientras que **Mario puede moverse por cualquiera de ellos**. De todas formas no te vendrán mal unos consejos, así que apunta, que es para hoy.

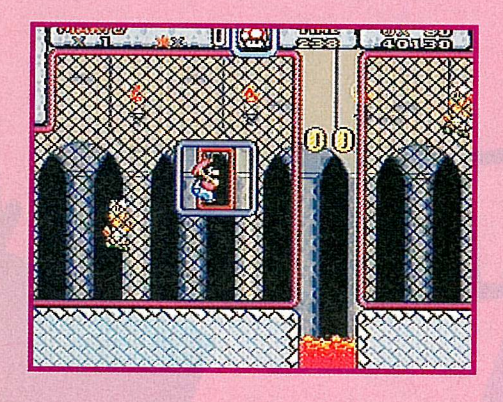
• **Si las tortugas se encuentran en el lado contrario a Mario**, nuestro héroe podrá darlas un puñetazo si se sitúa a la misma altura.





# MUNDO 7
## El castillo de Iggy





• **Mario podrá cambiarse de lado mediante las puertas móviles**, que le situarán en el plano que él desee: delante de la valla o detrás. Tras una buena sesión de rejilla, esquivando o destruyendo tortugas y bolas de lava, entraremos en el siguiente corredor.

• La primera sorpresa de este mundo es que el scroll avanza solo y te obliga a moverte hacia delante. Y la segunda es un impresionante ¡Blaaaaaaam!. Un enorme ruido que procede **de unas gigantescas columnas de madera que aplastan a todo el que se ponga a curiosear** bajo ellas. La manera de esquivarlas consiste en actuar con anticipación e inteligencia a la hora de situar a Mario. **La primera vez tendrás que situarte a la izquierda** para esquivar la mole aplastante. La segunda podrás evitarla agachándote en el desnivel de terreno. La tercera también obligará a Mario a situarse en la parte izuierda de la pantalla. **No te lances enseguida a por el bloque volante o acabarás más delgado que una judía verde**. La cuarta es de las de la izquierda si bien está algo más ajustadita, ya que el margen que nos da para saltar sobre un abismo es más que apurado, y además un puente acordeón nos obligará a cruzarlo en el momento justo.

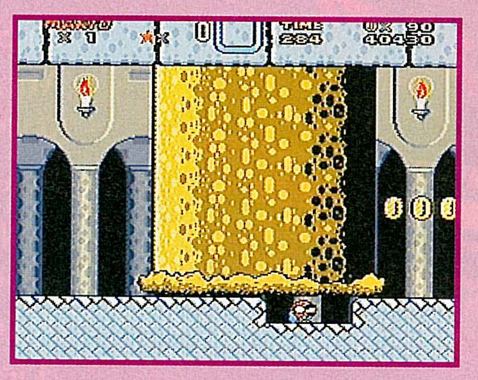
• Por suerte, ya nos encontramos ante la puerta de Iggy, pero atención, porque la quinta y última apisonadora se dirige hacia nuestra cabezota. **Pulsa arriba a la altura de la puerta metálica roja y**..., ¡te verás las caras con el hijo de Bowser!.

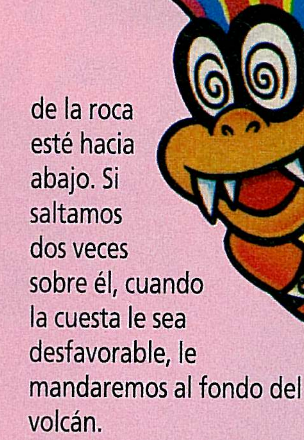
• Llegado a este punto, hemos de decirte que **este personajillo** -como el resto de los que aparecen en otras fases- **no es muy difícil de eliminar**. Tan sólo requiere una sencilla táctica.

• Iggy se columpia sobre una roca giratoria en mitad de un mar de lava. Y Mario no tiene más remedio que pelear contra él, encima de esta simpática roca, en un duelo de reflejos y astucia.

La forma de ataque de este personaje es lanzar volas de fuego por su caparazón, así que lo primero es eliminar el caparazón antes de que nos lance alguna bola.

Cada vez que saltes sobre Iggy, éste se escurrirá hacia el lado en que la pendiente





de la roca esté hacia abajo. Si saltamos dos veces sobre él, cuando la cuesta le sea desfavorable, le mandaremos al fondo del volcán.

**Si las cosas se ponen feas y fallamos en nuestra táctica, tendremos que evitar las bolas que nos lance mientras buscamos el momento idóneo, cuesta abajo, para saltar sobre este inmundo ser.**

Por fin hemos derrotado al primer gran enemigo y obsequiados con el primer dinosaurio raptado por Bowser. Ahora tendrás la opción de salvar la partida y tomar un merecido descanso.








THE SIMPSONS
Acclaim entertainment
SUPER WRESTLEMANIA
Acclaim
Super Héroes e
¿Quieres ver cómo tus héroes favoritos se convierten en Super Héroes?
Ahora lo tienes fácil.
SUPER NINTENDO Super 16 Bits es la única consola que proporcionará a tus héroes la super acción sin límite que ellos necesitan.
¿Llegarás hasta el final? No les falles.
La emoción está servida.
STREET FIGHTER II ™
1200 NIN 50000 2P 2500
KO
ZANGIEF 63 E. HONDA
CAPCOM
SUPER 16 MEGAS
SUPER NINTEND
ENTERTAINMENT SYSTE
SUPER 16 BITS
Nintend
Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD. Los signos ™, ® y © en los juegos y personajes son propiedad de las empresas que distribuyen o licencian estos productos.

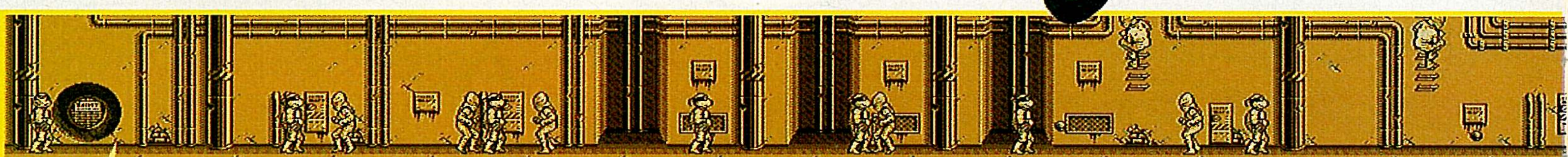


TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES IV
KONAMI
SPIDER-MAN
X-MEN
Akklaim
ROBOCOP 3
n Super 16 Bits
ocean
POWER
EJECT
RESET
Nintendo
SUPER NINTENDO
SELECT
START
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



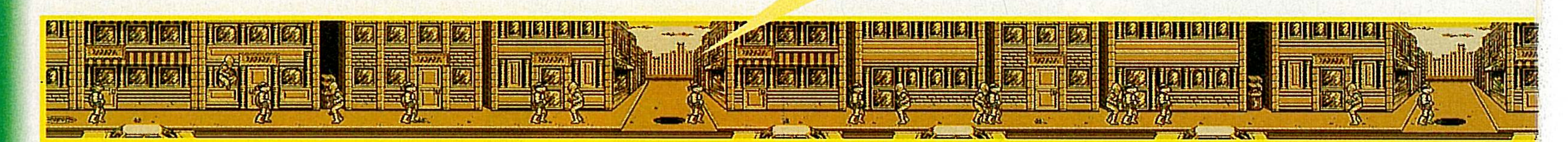



## ACTO 1



Dispuestos a capturar a nuestros héroes, los soldados del «Clan del Pie» nos esperan a la salida de su refugio. Repartir unos cuantos mamporros nos hará entrar en calor antes de ascender a la superficie.

La ciudad está desolada; no se ve un alma. De pronto, un enemigo surge desde una boca de alcantarilla arrojándonos la tapa como si fuera un disco playero. Salta para evitarla y utiliza la patada aérea que tan buenos resultados ha venido ofreciendo.

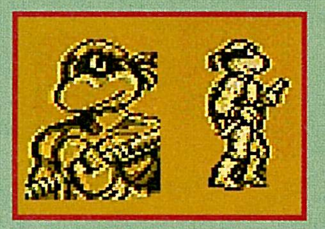


En tu regreso a las alcantarillas te espera un regalito: un artefacto explosivo que ha abierto un boquete a tus pies. Medidas de urgencia: agárrate a las tuberías y avanza deprisa, pues están a punto de reventar. Pero no te fíes. Agazapados, algunos soldados aguardan para lanzarse a tus pies. Otra medida de urgencia: salta a lo más alto, deja que pasen por debajo de ti y patéalos mientras caes con tu golpe favorito... y aéreo.



Al llegar al final del pasillo, empezarán a salir del suelo mogollón de enemigos. Colócate a la izquierda de la tubería y no te muevas. Sólo tendrás que ir girando a ambos lados y repartir canela al que más cerca esté.

## SON COMO SON



### DONATELLO

Un luchador nato y un juerguista de cuidado.
Arma: Bastón Bo.
Velocidad: Algo lento.
Potencia: Fuerte.

### RAPHAEL

Tímido y tranquilo hasta que le tocan los...quelonios.
Arma: Dagas Sai.
Velocidad: Rápido.
Potencia: Un poquitín debilucho.



### LEONARDO

El más serio, maduro y reflexivo de los cuatro personajes.
Arma: Cuchillas Katana.
Velocidad: Ni mucho ni poco.
Potencia: Mediano.



### MICHAELANGELO

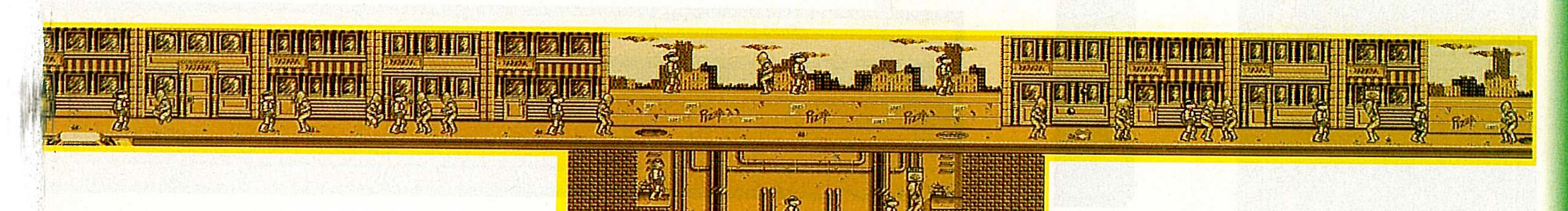
La única cosa que le gusta más que luchar, tiene cinco letras, mozzarella y orégano.
Arma: Nunchakos.
Velocidad: Normal.
Potencia: Media.

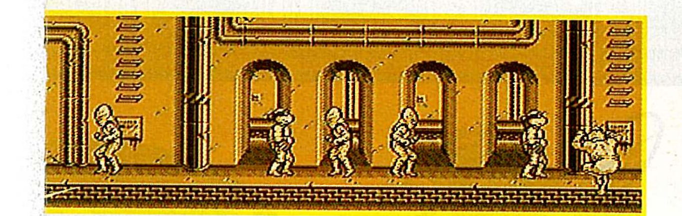





Por Max Coyote

Observarás que no todos los miembros del Clan son tan perversos: algunos han renegado de sus ideales y se han montado un servicio de Pizza a domicilio. No les dejes llegar a su destino, arrebátales la comida y te sentirás mejor. ¿Hay algo mejor que una pizza?.







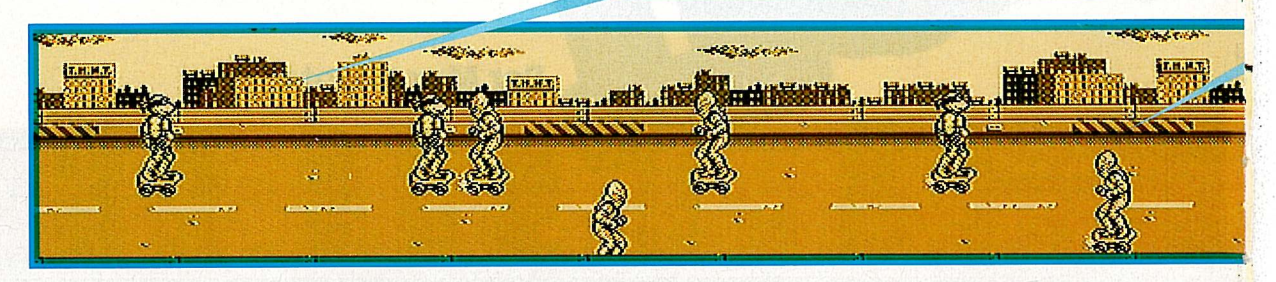
Volviendo a la superficie (aburrido ya de tanto ir y venir) apareces en la puerta de la pizzería «Tortugas Ninja». ¡Bonito sitio! Sin embargo, el maestro Splinter te ofrece una pizza y se esconde rápidamente. Sospechas que algo va mal. De pronto, la pizza se te atraganta al descubrir a tu próximo enemigo: Un forzudo con cara de rinoceronte que posee un gigantesco arma de repetición. Una de dos: O le pides la licencia de armas o...

**Vivir en las alcantarillas sólo tiene dos ventajas: el alquiler es de risa y uno se entera antes que nadie cuando algo huele a podrido en la ciudad. Allá arriba se está cociendo un feo asunto y no hace falta ser muy listo para saber qué es. Shredder ha vuelto para vengarse. Y por si fuera poco, ha coincidido con Krang el malvado alienígena. ¿Alguna sugerencia?.**



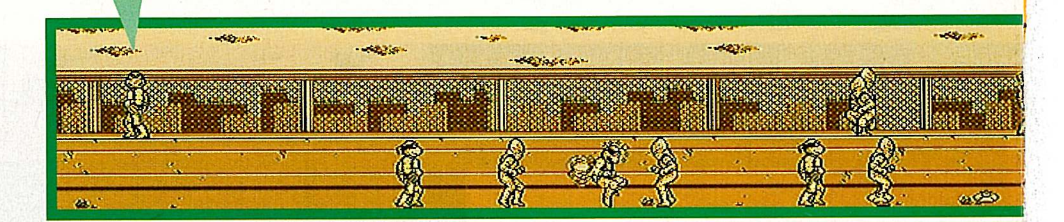

## ACTO 2

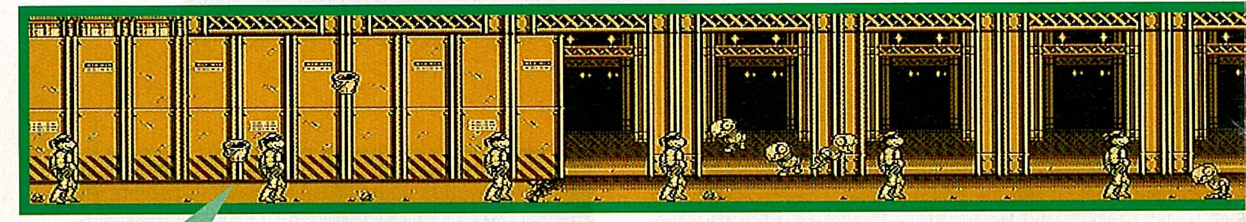
Todavía en plena faena de limpieza de sudores frontales y migas de pizza del último «bonus», te encuentras recorriendo una autopista montado en tu monopatín.



## ACTO 3

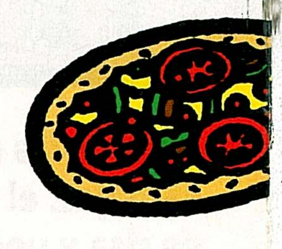
Sin saber muy bien porqué, de pronto apareces en el puerto de la ciudad, entre grúas, andamios y, ¡cómo no!, multitud de soldados del Clan que no te dejan ni a sol ni a sombra. ¡Qué ambientazo! -sugieres-. Pero, para qué hablar, si lo mejor es actuar.





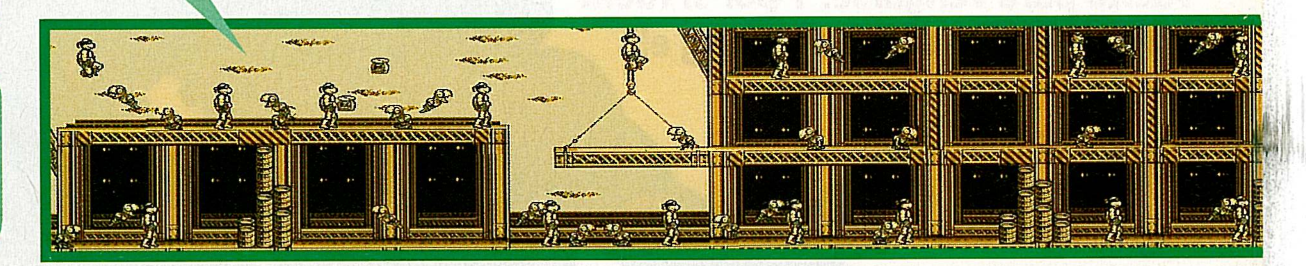
Después de quitarte unos cuantos soldados de encima, observas que un gracioso se dedica a tirarte cubos de «algo» desde lo alto. No pierdas los nervios porque lo que te espera ahora sí que te los hará perder: unos molestos pajarracos dañinos y pegajosos que te acompañarán durante el resto del juego. ¡Más pesados que el cobrador del frac!

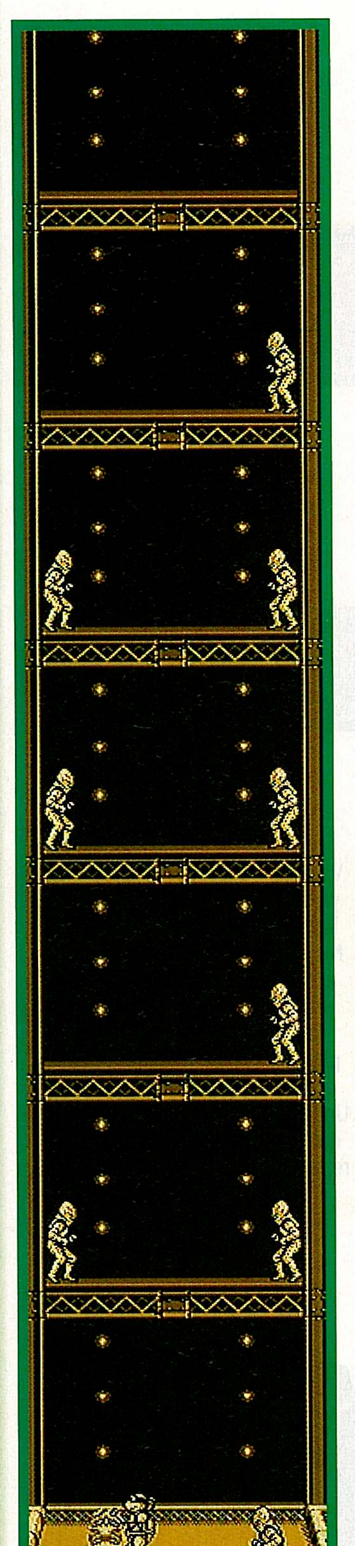






Al llegar al piso de arriba te esperan más y más pájaros carroñeros. Afortunadamente, un poco más adelante encontrarás unas vigas a las que puedes saltar para ascender a los pisos superiores. Pero recuerda, las paredes decoradas con rayas oblicuas no se pueden atravesar, lo que te obligará a dar algunos rodeos.



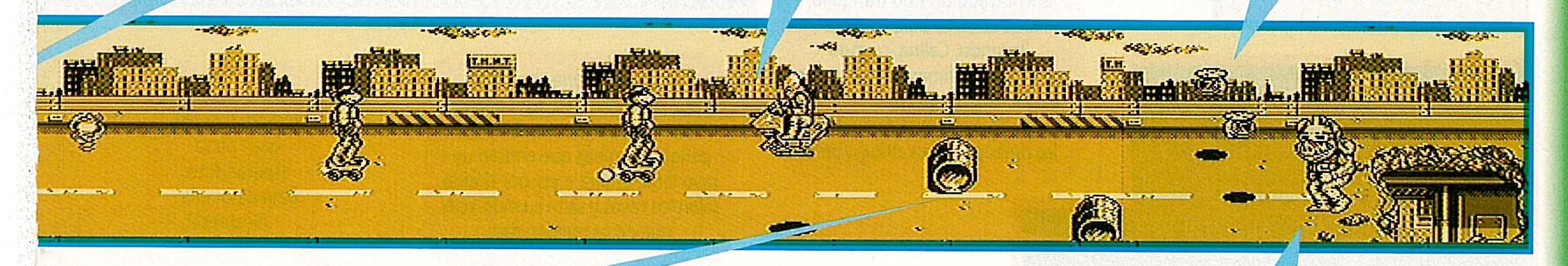


Dentro del ascensor hay un cartelito que dice: «Capacidad: 10 personas». Al enterarse, los soldados del Clan deciden subir contigo. ¡Vaya encerrona! Ponte en guardia y ataca siempre al que más cerca esté.

Pero no te hagas ilusiones porque hay otros molestos vecinos de carretera. Los primeros son unos soldados que corren más rápido que el resto y que te arrojan boomerangs o misiles. Cuando los reconozcas, si te da tiempo, acércate, salta y revisa sus empastes dentales

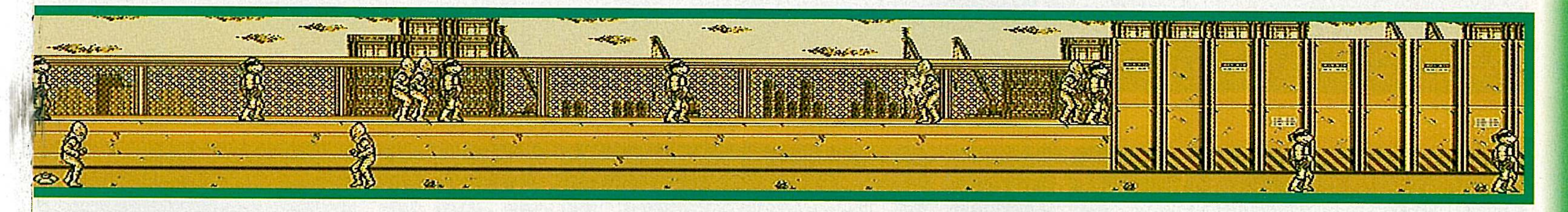
El primer enemigo serio aparece en una moto voladora y no duda en lanzarte ráfagas de disparos. Si no quieres hacerle sufrir, colócate en línea recta a la sombra que proyecta en el suelo y utiliza un par de patadas aéreas para acabar con él.

Los segundos enemigos son una especie de pequeños helicópteros cuya mecánica es la siguiente: llegan hasta el extremo derecho de la pantalla, se detienen un instante y luego se lanzan en línea recta contra tu cuerpo. O los esquivas o los destrozas de un mamporro.



Hay un avispado Foot trotando por ahí que, después de robar un coche de Obras Públicas, se entretiene dejando caer bidones en la carretera. Un poco de gimnasia nunca está de más. Quizá hasta convenga.

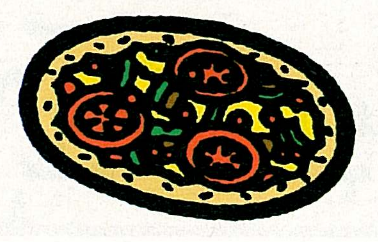
Una señal de tráfico te indica «Fin de autopista». Efectivamente, la carretera acaba en un socavón y te sientes un poco desorientado. Te acercas a preguntar a un lugareño con una sospechosa cara de buey. Sus malos modales no te dejan opción: O él o tú.

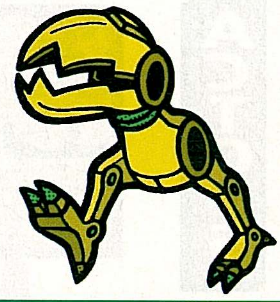


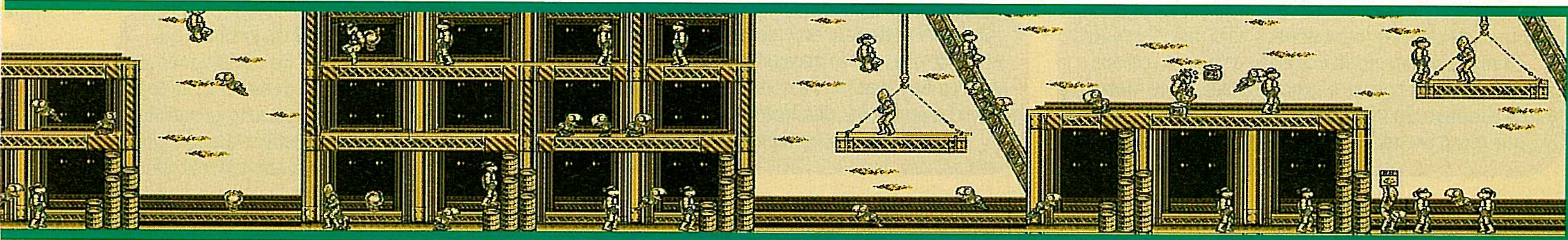


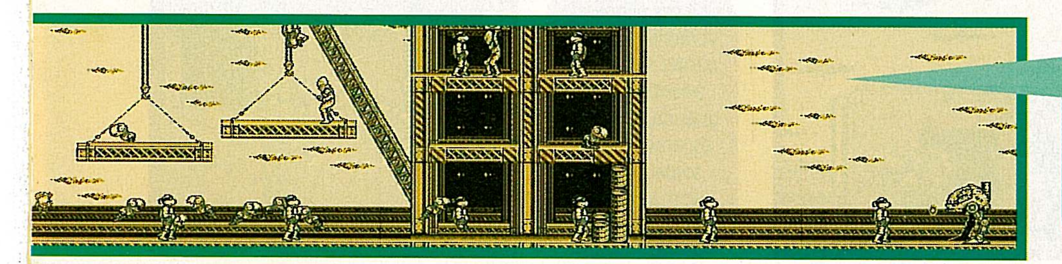
Al final del pasillo, te plantas ante un par de ascensores. Te detienes y observas que sólo funciona uno, el de la derecha.

**Las Tortugas son unos bichos muy tranquilos que sólo sacan a relucir sus artes ninjas cuando Shredder lo necesita. Y, bueno, ha llegado el momento.**







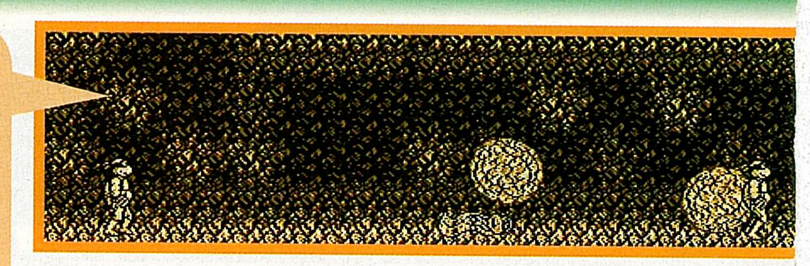


Después de recorrer tres grupos de andamios, la intuición (y, sobre todo, el cambio de la música) te indicará que tu destino está en encontrarte de bruces con un poderoso enemigo. Sí, el mismísimo Krang que, a los mandos de su nave bípeda, está dispuesto a hacer contigo sopa de tortuga. No te amilanes, demuestra a ese marciano qué significa el poder Ninja.



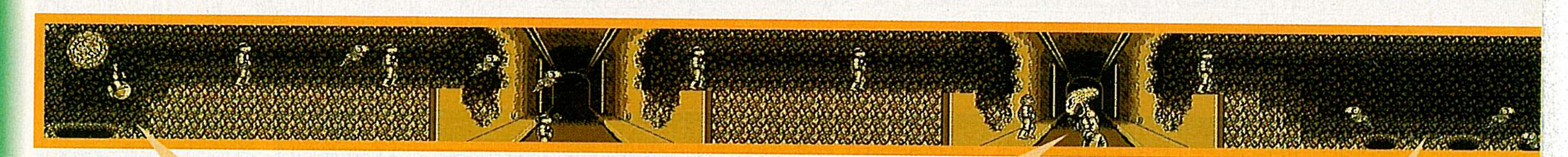

## ACTO 4

¿Qué es aquello que ruge allí abajo? ¡Por el gran quelonio! Un enorme taladro de acero está agujereando la tierra. Llevado por la curiosidad te adentras en el subsuelo.¡A ver qué pasa! Mientras piensas que por fin has encontrado un sitio tranquilo, una enorme bola aparece botando. Calma, cuando escuches su primer bote, detente y agáchate. Respecto al resto de bolas, lo mejor será que saltes y las dejes pasar por debajo de ti.



A la salida de una empinada cuesta, descubres que tus enemigos han plagado la zona de unas peligrosas minas que emiten un rayo letal. Espera a ver por dónde salen los rayos y salta cuando veas que no te pueden dar.

En el cuarto agujero hay una gran pizza esperándote: baja a por ella. ¡Sorpresa!

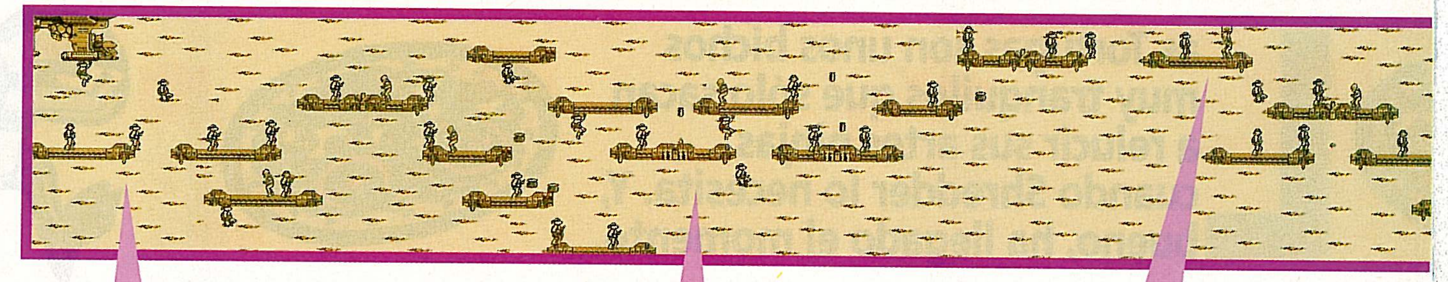


Un agujero te conduce de nuevo a las alcantarillas. ¡Vaya vida! Esta vez debes ir deprisa si no quieres que los pajarracos acaben contigo.

Al escuchar unos horribles alaridos te pones en guardia: Un impresionante alien surge de la cloaca. Fíjate bien en su recorrido. Cuando emerge del agua suele avanzar unos pasos en tu dirección. Mantente a una distancia prudente y cuando le veas salir, salta y lánzale una patada mientras va hacia ti. A los cinco golpes será historia y tu tendrás una pizza de regalo.

La zona de cráteres marca el final de este acto. Actúa con prudencia y rapidez porque los pajarracos están avidos de tu carne de quelonio.

## ACTO 5

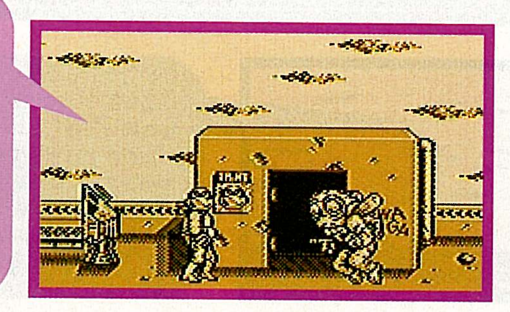


Después de cambiar impresiones y algo más, Shredder y Krang se alejan montados en su artefacto volador mientras juran venganza a gritos. Por suerte, tu maestro y padre adoptivo, Splinter, acude en tu ayuda con una nave que tomó prestada de un cartucho de marcianitos.

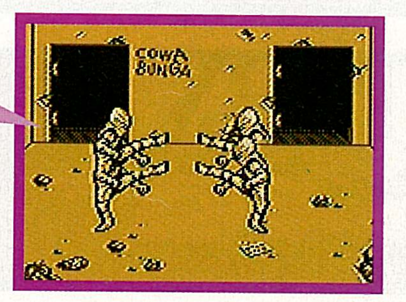
El cielo de esta fase está plagado de aeronaves del «Clan del Pie».No es necesario cargártelas. Basta con esquivarlas y avanzar siempre de izquierda a derecha: subir o bajar muchas plataformas no te llevará a ningún sitio. Y te hará perder tiempo.

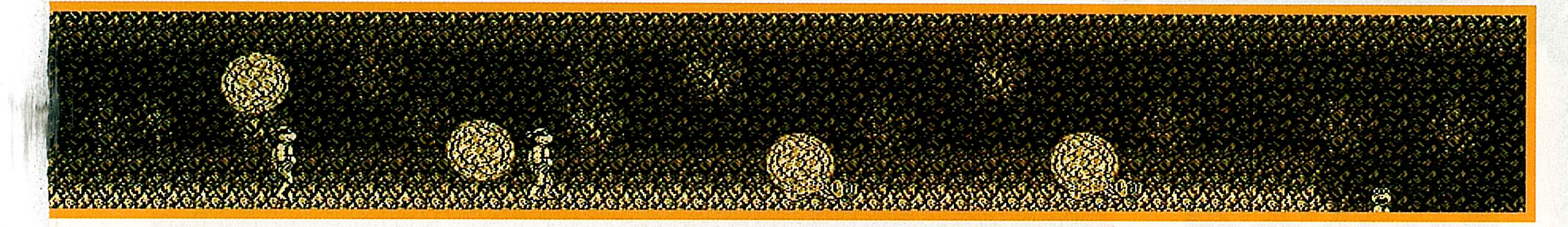
Además de estar custodiadas por miembros del Clan, las naves tienen sus propios sistemas de defensa: lanzadoras de pequeños helicópteros y proyectiles. Algunas también están ocupadas por repartidores de pizzas a domicilio.

Una táctica para cargarte a la mosca: Trepas a lo alto de la caseta, te sitúas en el extremo por el que viene a atacarte y le propinas un soplamocos justo cuando se acerque. Aturdido, descenderá hasta la base de la caseta y volverá a subir, esta vez disparando. Golpéale en cuanto se ponga a tiro y salta para esquivar su último disparo.

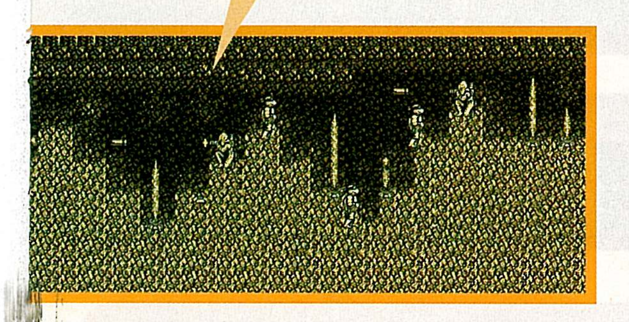


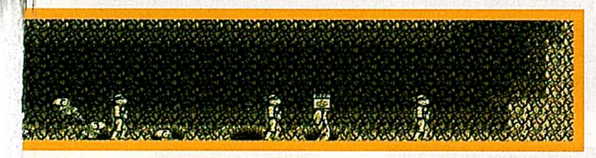
Una vez eliminado el monstruo y, sin perder tiempo, te adentras en su guarida, donde te esperan algunos soldados para jugar a palmitas con palmitas.

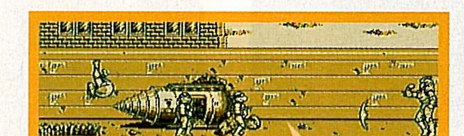




Para darle un poco más de emoción a la cosa, algunos soldados del Clan te esperan junto a las minas, armados con su bazooka. Utiliza tu famoso juego de piernas y saldrás vivo. Pronto encontrarás tres minas muy juntitas y detrás de ellas, ¡otra pizza!

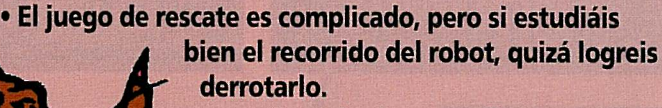




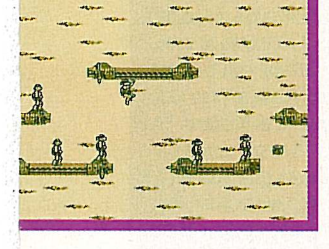


## LOS CONSEJOS DE SPLINTER

- Mis queridos pupilos, es fundamental aprender a manejar el salto ninja. Este puede ser más o menos alto según vuestra necesidad. Además os será muy útil variar la trayectoria en el aire para esquivar los objetos y enemigos.
- En los «bonus game», procurad ir cogiendo las pizzas por orden de aparición. Si las cogéis todas, vuestra energía se pondrá a tope.
- El arte Ninja necesita paciencia y observación. A veces es mejor correr menos y hacer las cosas con tranquilidad. Más vale tarde que...
- La mayoría de los proyectiles se pueden fulminar de un golpe. Por tanto, no os resignéis a encajar golpes. Mejor devolvedlos.
- El juego de rescate es complicado, pero si estudiáis bien el recorrido del robot, quizá logreis derrotarlo.

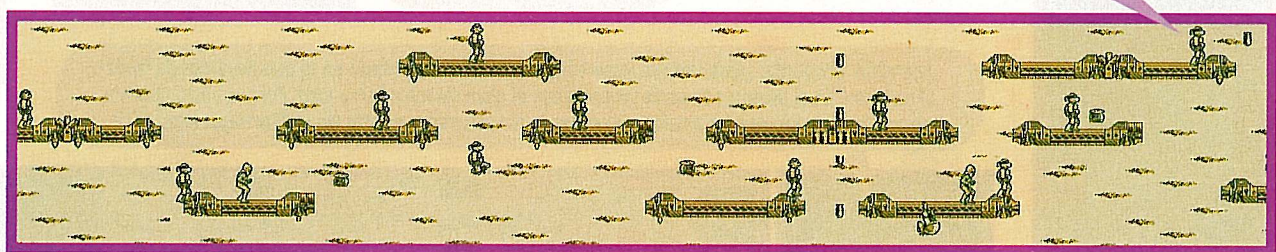


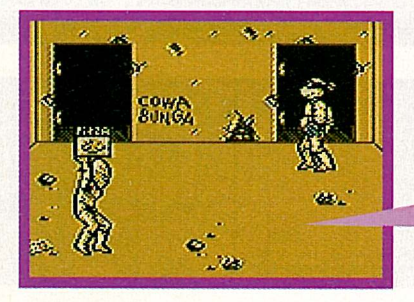
- En todas las pantallas con perspectiva -tipo ascensor- evitad situaros en línea recta con vuestros enemigos. No hay que ponérselo tan fácil.
- Un ninja como Buda manda da tanta importancia a la vista como al oído. El sonido os ayudará a reconocer numerosos peligros. Además, siempre os ha gustado la buena música, queridos míos.



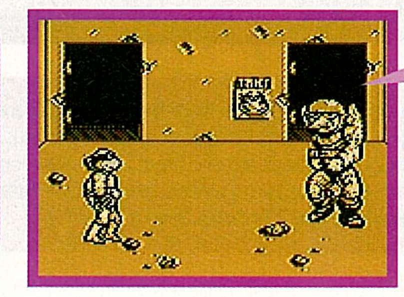
A unos pasos del taladro mecánico te espera un viejo conocido: Shredder, el maestro triturador. Mueve la concha con pericia y eficacia si no quieres acabar como tortuga picada en el menú de un restaurante japonés.

Al cabo de un rato de recorrer plataformas, tu olfato de tortuga te indica que allá abajo te espera algo interesante. Sin necesidad de paracaídas te lanzas al aire (cosas de superhéroes) y aterrizas justo a la puerta del escondite donde el Clan tiene encerrada a April.






El olor de la pizza te conduce hasta la siguiente habitación. Allí te aguarda un extraño ser mitad hombre, mitad vola que te las hará pasar canutas.



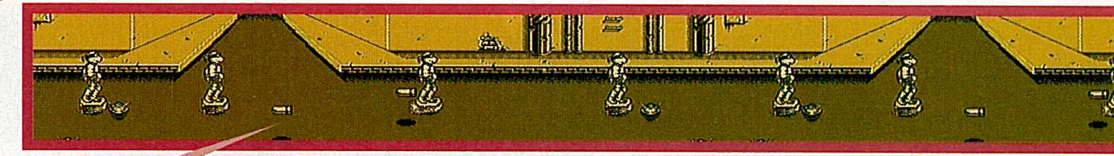
Y, de premio, un gigantesco tipejo con cara de malas pulgas y una endemoniada habilidad que no te quire ver contento. Sudas, golpeas, esquivas. Ya sabes, el ejercicio conveniente en estos casos. Pero, bueno, si acabas con él, cualquier esfuerzo habrá merecido la pena porque la recompensa de April será un beso de cine. Si los muchachos hubieran estado aquí para verlo... habrían querido otro besazo.



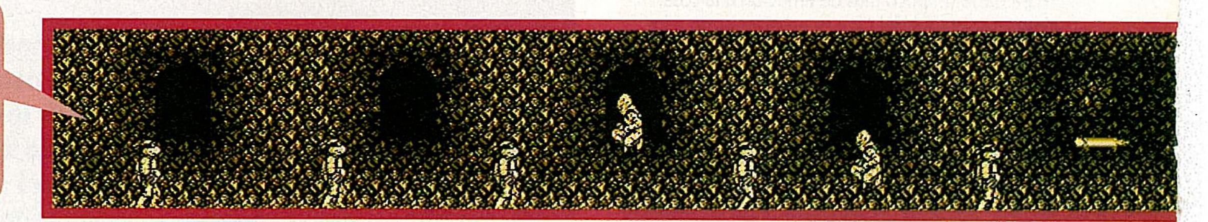




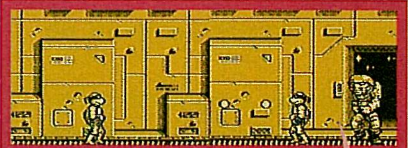
## ACTO 6

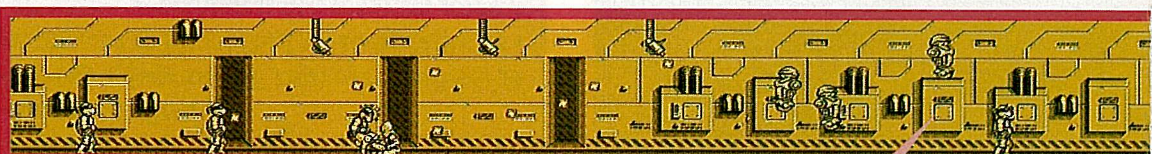


Esta vez la cosa empieza atravesando un canal de alcantarillado a lomos de tu monopatín acuático. Pero no vayas tan rápido y cuidado con las curvas porque el agua está plagada de minas y unos misteriosos proyectiles buscan intimar contigo. Procura mantenerte siempre en el mismo lugar de la pantalla (en la parte inferior, preferiblemente) y esquivar las balas saltando o golpeándolas. Nada más sencillo.



Una vez allí, encontrarás a los molestos y ya típicos soldados del Clan que aguardan agazapados para lanzarse a tus pies. Pero esto no es lo peor: al saltar para evitarlos, unos rayos luminosos intentarán minar tu energía. En función de la altura a la que aparezcan deberás agacharte o saltarlos.







Ya estás en la base enemiga. Nos alegramos. Pero cuidado con la cinta transportadora: te conducirá ante el el resbaladizo hombre-bola.

Después de ponerle las pilas, accedes a un pasillo donde te esperan unos graciosos saltarines y unos cañones que te disparan desde el techo. Si saltas en el momento justo podrás esquivar a tu enemigo y al mismo tiempo evitar las balas del cañón que tienes delante. En cuanto al de atrás, o lo destrozas de una patada o sigues adelante para conservar tu energía.

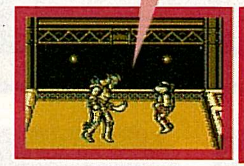
Con esa extraña sensación de «Esto ya lo he vivido», te subes en el ascensor, donde retomarás la animada charla con los miembros del clan que dejaste pendiente en el tercer acto.

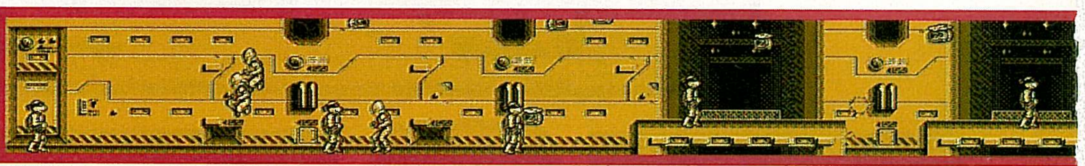


La cosa va subiendo de temperatura. Está que arde. Al bajar del ascensor, el viscoso y canijo Krang te tiende una trampa y caes al vacío.

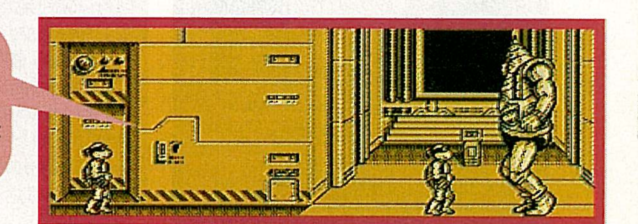
Al oir la alarma que detecta intrusos, los pajarracos salen de su guarida en tu busca: ¡Ya estamos todos! Sitúate junto a la escotilla y espera a que salga un pájaro. En cuanto le veas, atízale con tu arma, colócate al otro lado y repite el proceso. En el tiempo que resta hasta que aparezca el siguiente animalejo, podrás trepar al piso de arriba sano y salvo.Pero no podrás escapar, claro.

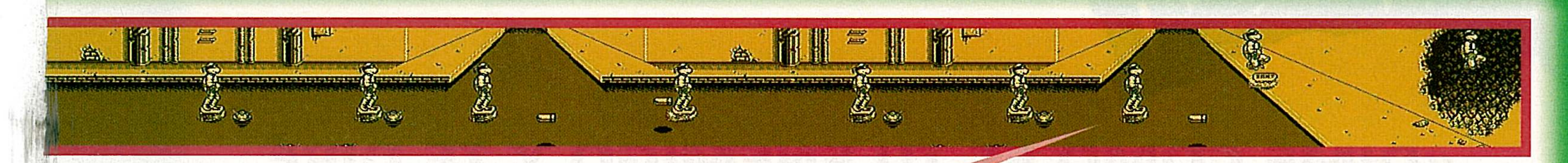
Atención, pregunta: ¿Qué famoso supervillano no se ha presentado en lo que llevamos de fase? ¡Acertaste! En el ascensor te verás las caras con el gran maestro Triturador. Por supuesto, logrará escapar malherido gracias a nuestros golpes (¿¡No querrás quedarte sin el "Tortugas Ninja III?!).





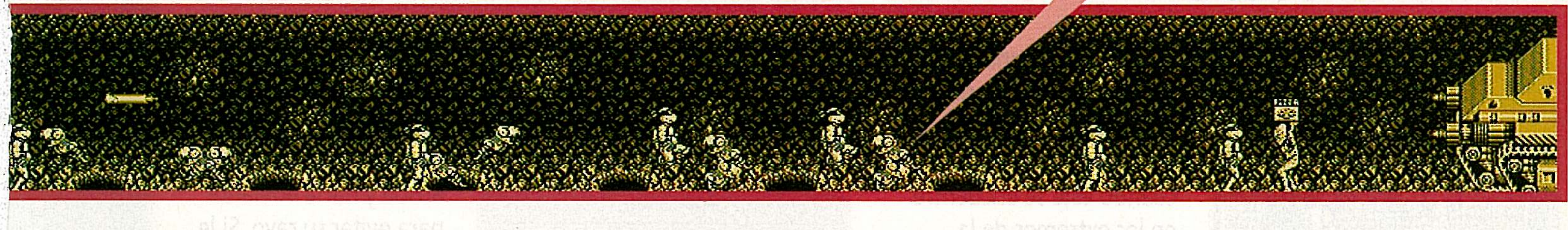
Detrás de la última puerta, (chán-ta-ta-chán) te encontrarás a Krang (¡cómo ha crecido Krang en tan poco tiempo!). Será ahora o nunca. O acabas con él o tendrás que abandonar el oficio de superhéroes y montar un servicio telefónico de Party Line: "Habla con las 4 Tortugas Ninja a la vez".

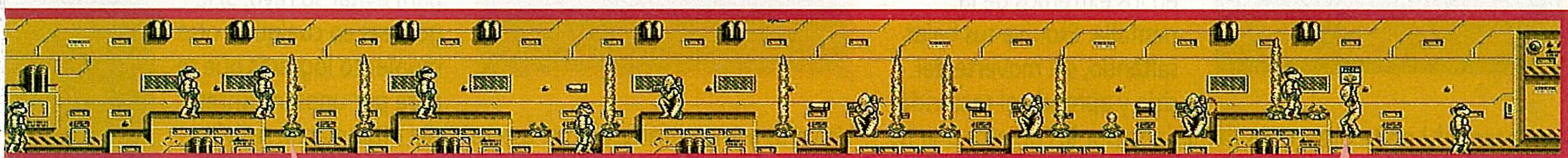




Al llegar al límite del canal, suponemos que sano y salvo, un profundo agujero te conducirá a las mismas entrañas de la tierra.

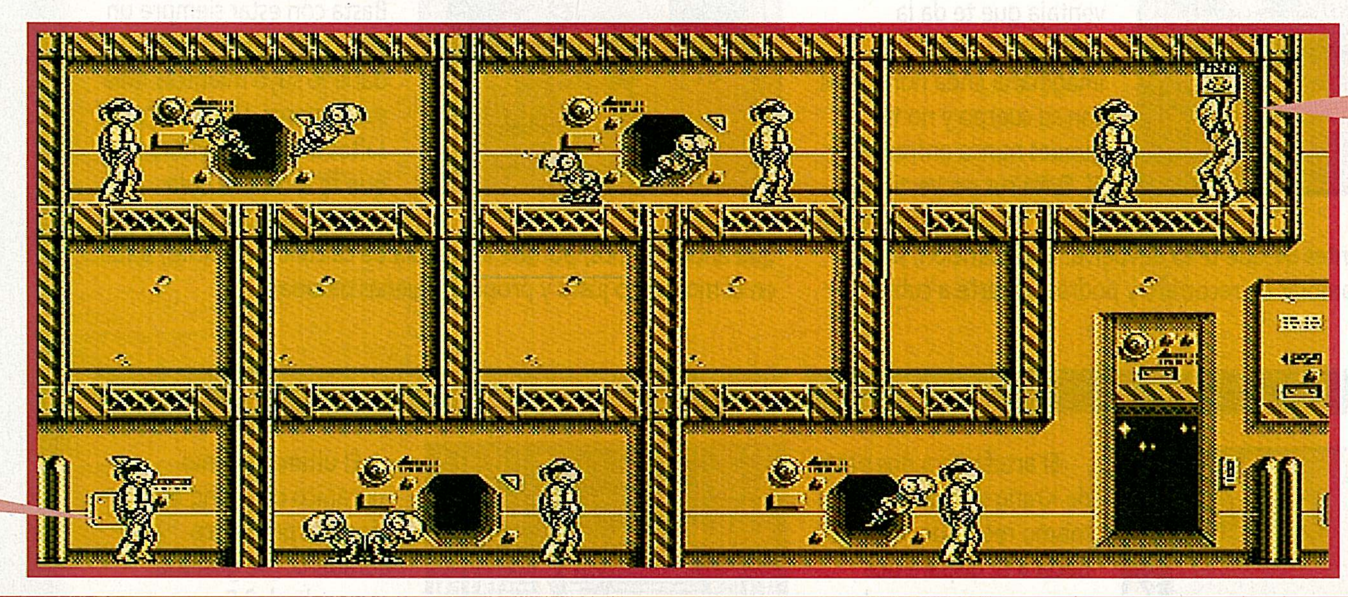
Acompañado de estos dañinos rayos recorres una zona de cráteres con sus consiguientes «pajarracos tortuguívoros». Como no todo iba a ser malo, también encontrarás una pizza.



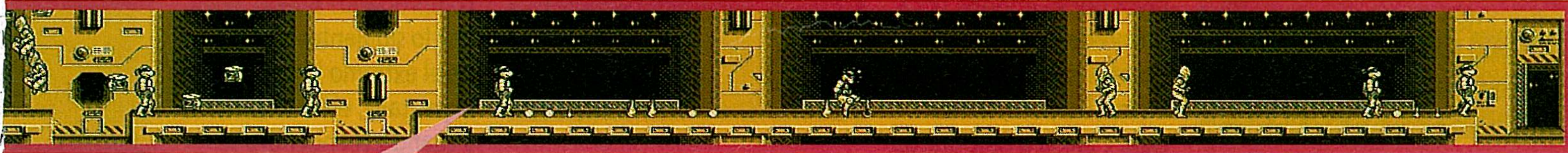


Al final del pasillo conocerás a unos robots que lanzan contra ti un tentáculo de alta tensión. Si no quieres electrocutarte, guarda las distancias y espera a que salten por encima de ti. Gírate y ,mientras aún estén en el aire, golpéalos con tu arma. Repite este proceso dos veces por cabeza. Y haz que muerdan el polvo

La cosa se pone tan difícil que incluso añoras las cosquilleantes minas y los bazookeros de la cuarta fase. No te preocupes, no podían faltar a esta fiesta. Si tu energía está por los suelos, no pierdas los nervios. Después de superarlos te espera una Pizza para ti solito.



Si te agarras a la última viga, antes de subir al próximo ascensor, un trozo de pizza premiará tu curiosidad.



¡Animo! Ya sólo te queda acabar con los últimos soldados que siguen en pie y los pequeños helicópteros asesinos que buscan tu concha con ansiedad, para acceder al último rincón de la base. Sangre fría y, oye, a la faena.



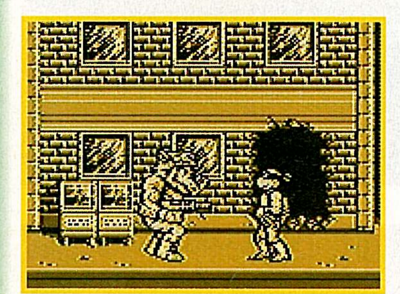
**En la segunda parte de las Tortugas Ninja encontrarás emoción, aventuras, acción y una técnica que aprovecha al máximo las posibilidades, enormes, de la Game Boy.**




# «DIME CÓMO ES TU ENEMIGO Y TE DIRÉ DÓNDE LE DUELE»

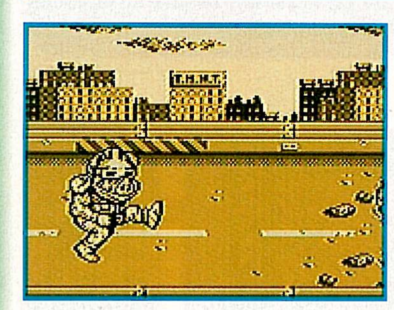
**(Antiguo proverbio Ninja)**

## ACTO 1



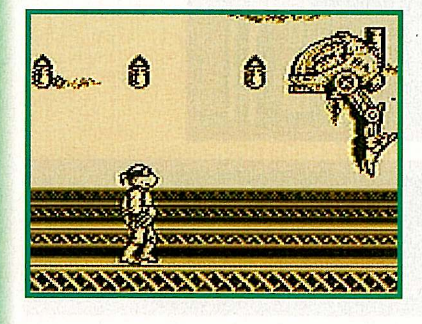
Debes permanecer en la ventana del centro siempre, y desplazarte sólo para golpear a tu enemigo, cuando éste se encuentre en los extremos de la pantalla. Esquiva sus balas saltando, sin moverte del sitio y aprende el recorrido que hace. Ah! no te preocupes demasiado por los objetos que te arrojan desde el segundo piso. Mira de frente, para variar.

## ACTO 2



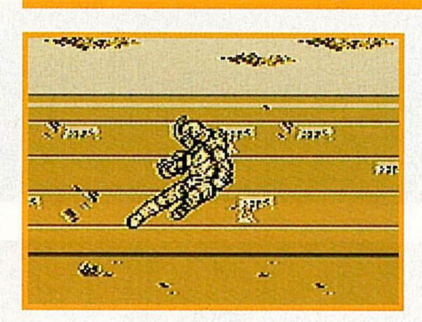
En este caso te resultará muy práctico utilizar la ventaja que te da la perspectiva. Traza una imaginaria línea horizontal con su cuerpo y no te quedes nunca enfrente de él. Evita sus proyectiles y sitúate lejos para golpearle y poder huir antes de que te lo devuelva. Con atención, sabrás cuándo va a cambiar de recorrido y podrás ponerte a cubierto.

## ACTO 3



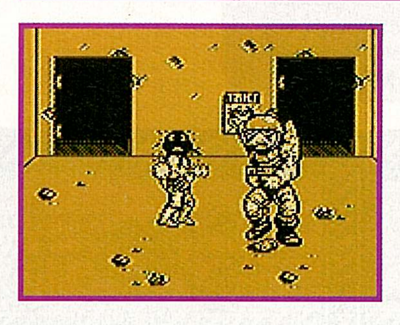
El artefacto a dos patas de Krang siempre sigue el mismo recorrido: avanza hacia a ti, dispara dos rayos por su enorme boca, retrocede y lanza unos cuantos misiles hacia arriba. Después, sube al cielo y juega a despistarte. Si quieres salir ileso y feliz del «idilio» basta con que esquives sus disparos saltando y le golpees cuando huya despavorido o, por el contrario, se quede parado. Intenta estar a su espalda cuando aterrice y podrás atacarle por detrás. Es traicionero pero efectivo.

## ACTO 4



Si quieres derrotar a Shredder debes acercarte y golpearle antes de que dispare, mientras saltas arriba y hacia adelante para evitar su rayo. Si le golpeas en cualquier otro momento lograrás que se pare por unos instantes. Volverás a encontrártelo en el ascensor del último acto. Adivina por dónde aparecerá y nunca te pongas en línea con su cuchilla.

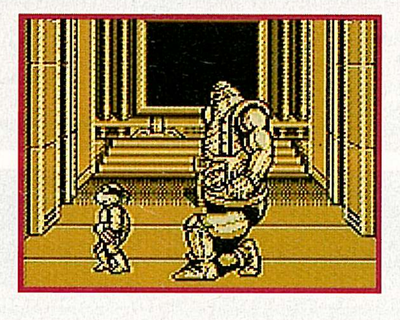
## ACTO 5



El hombre roca no es tan duro como parece. Basta con estar siempre un poco más abajo que él y darle lo suyo mientras falla sus disparos. Unos cuantos saltos a tiempo evitarán que te arrolle la bola.

En el sexto acto habrá que andarse finos, porque la cosa va de calcular distancias, saltar en el momento justo y propinar buenas patadas.

## ACTO 6



El último ingenio mecánico de Krang es muy efectista pero poco duradero. ¿Te gustaría comprobarlo? Bueno, pues haz lo siguiente: Mantente en el extremo izquierdo de la pantalla, en el rinconcito, y cuando el engendro se acerque, salta y patéalo con todas tus fuerzas. Hazlo cuantas veces sea necesario y no te preocupes por variar de posición, el truco que hemos encontrado es la monda y te podemos garantizar que ahí, donde estás, puedes sentirte seguro. Bastante más que Krang dentro de su caparazón.

# TUS JUEGOS FAVORITOS

**NUEVO EN ESPAÑA**

# ¡¡¡EN RELOJ!!!

## Es la hora de jugar ....

### al Tetris, al Super Mario o al Zelda en cualquier parte...

**¡Pídenoslo, y te lo enviaremos por correo HOY MISMO!**

**¡AYUDA A LINK A MATAR AL DRAGON DE LA GRUTA!**

**P.V.P. 3.950 ptas.**
Sin gastos adicionales de envío

**Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.**

**Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.**

**¡RESCATA A LA PRINCESA!**

**P.V.P. 3.950 ptas.**
Sin gastos adicionales de envío

**!PON A PRUEBA TU COCO!**

**P.V.P. 3.950 ptas.**
Sin gastos adicionales de envío

**Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.**

*Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)*

Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ☐ Reloj Tetris.................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Super Mario Bros ..............P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Zelda .................................P.V.P. 3.950 ptas.

NT

NOMBRE.......................................APELLIDOS.......................................
DOMICILIO.......................................LOCALIDAD.......................................
PROVINCIA...............................CODIGO POSTAL.....................TELEFONO...............................

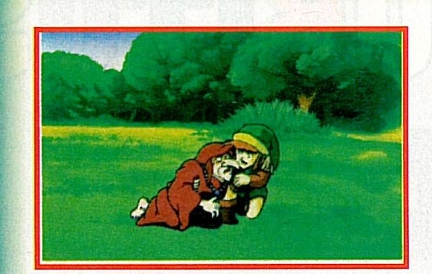
**Forma de pago:**

- ☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ☐ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº.......................................
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

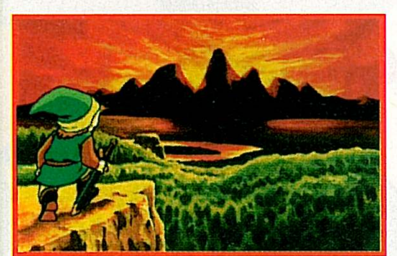
Fecha de caducidad de la tarjeta.......................................
Titular de la tarjeta (si es distinto).......................................

Fecha y firma:

**Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72**





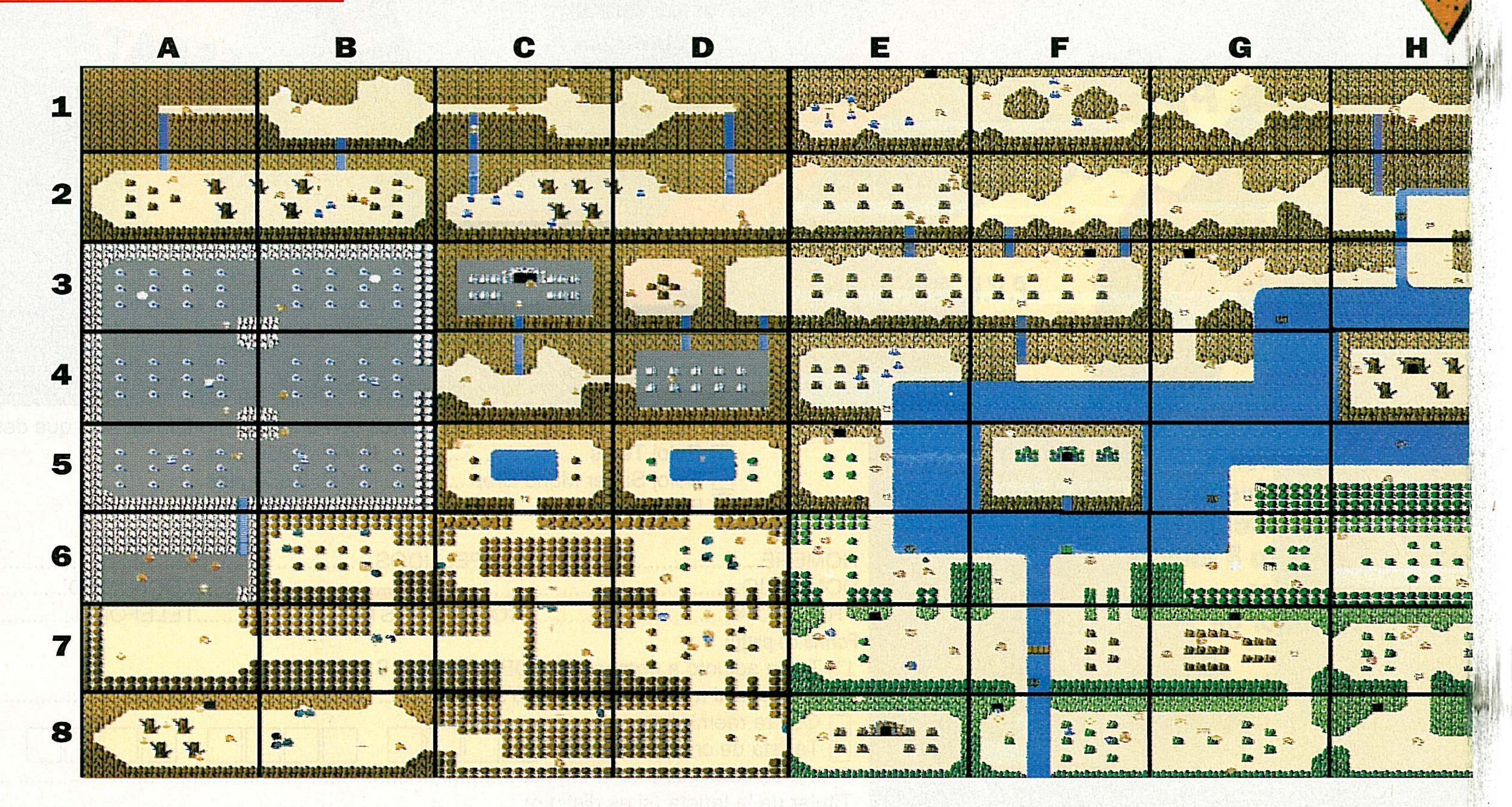


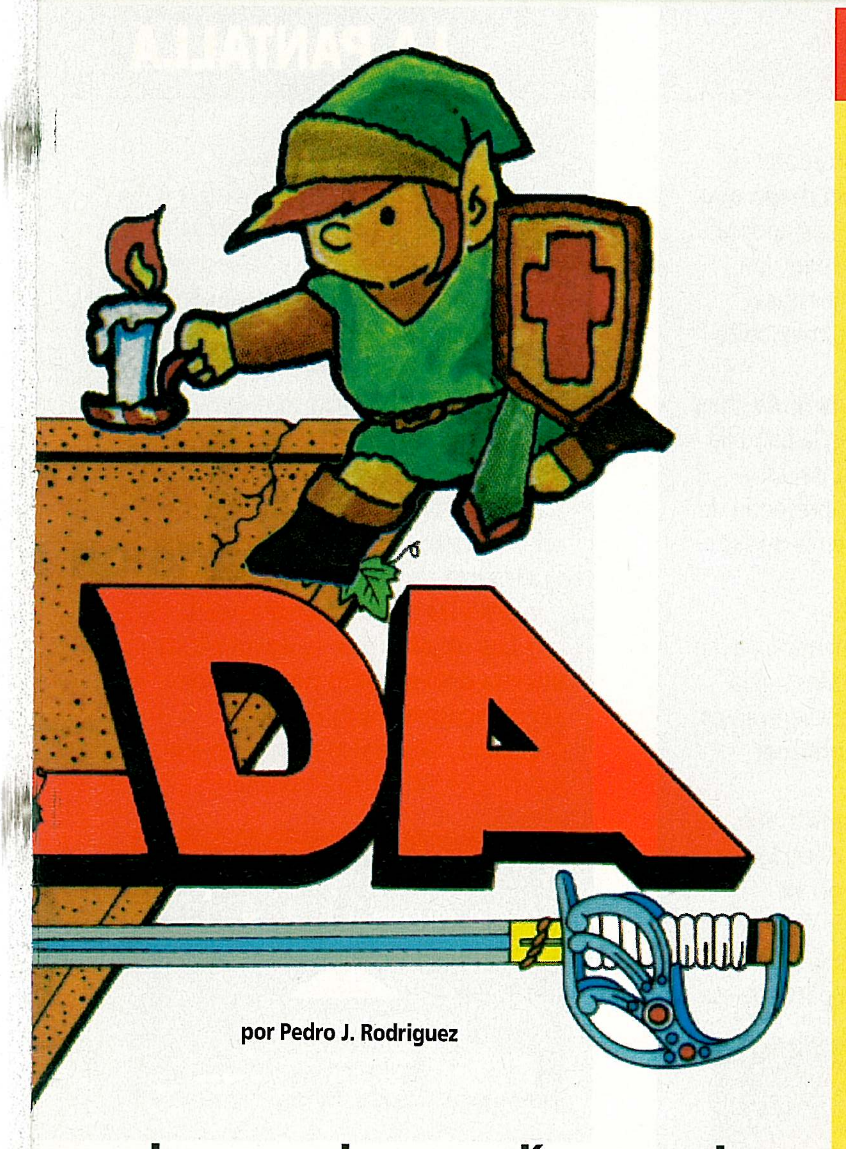


Hace muchos siglos, la humanidad vivió una época oscura dominada por la magia negra y la brujería. El caos reinaba por doquier excepto en un pequeño reino llamado Hyrule, cuyas gentes vivían en paz protegidas por los Triforces, dos triángulos dorados con poderes mágicos que impedían a las fuerzas del mal adentrarse en el reino.

Durante el mandato de la princesa Zelda, un poderoso demonio llamado Gannon reunió un ejército de criaturas diabólicas que destruyó la torre donde se guardaba uno de los triángulos mágicos, el Triforce del poder. La princesa Zelda tenía en su poder el segundo Triforce, el de la sabiduría, y para impedir que cayera en manos de Gannon lo dividió en ocho trozos que escondió en los rincones más intrincados del reino. Ahora tú, un arquero llamado Link, tienes el deber de recuperarlos y enfrentarte a Gannon en un mortal combate.

# THE LEGEND OF ZEL





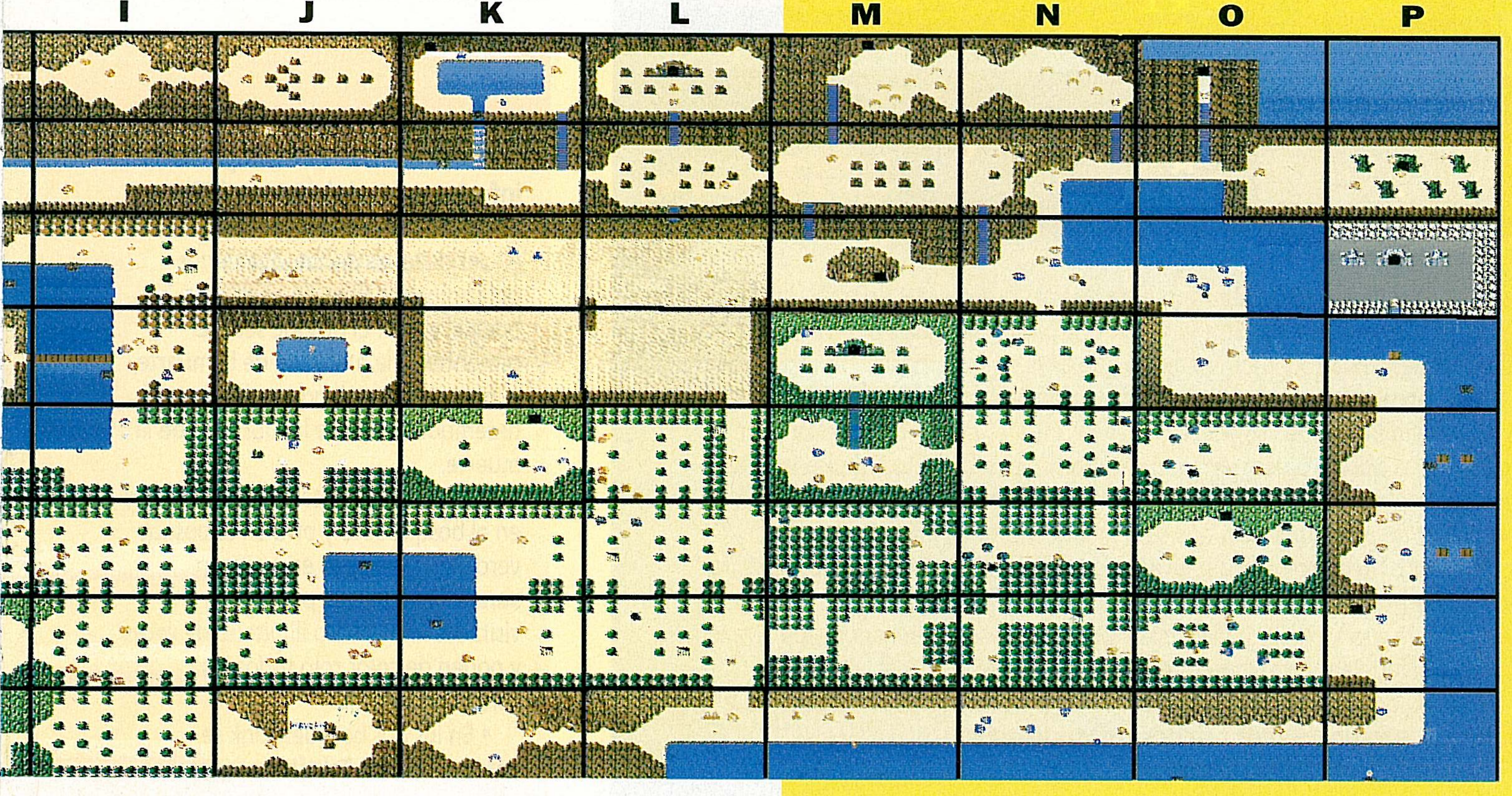

por Pedro J. Rodriguez

## ANTES DE EMPEZAR

• «La leyenda de Zelda» es un excelente juego en el que se combinan de una manera ejemplar elementos de **arcade y videoaventura**. Es cierto que deberemos ser **hábiles en el manejo de las armas** y diestros en la lucha contra los secuaces del malvado Gannon, pero también es cierto que el éxito en la misión dependerá de que sepamos mantener la orientación en el amplio reino de Hyrule y **emplear la inteligencia para descubrir la solución de los numerosos enigmas ocultos en él**.

• Antes de empezar a jugar vamos a intentar describir con cierto detalle **la estructura del mapeado**. El reino de Hyrule se divide básicamente en dos zonas: **el mundo exterior y los laberintos subterráneos**. El mundo exterior consiste en un único y gigantesco mapa de forma rectangular de 16 pantallas de ancho por 8 pantallas de alto, lo que arroja un total de **128 pantallas** -que tienes más abajo-. En nueve de estas pantallas se encuentran los accesos a los nueve laberintos subterráneos, algunos visibles pero otros fuertemente ocultos o protegidos. En ocho de los laberintos se encuentran los fragmentos del Triforce, mientras que **en el noveno y último es donde se encuentra el demonio de nombre Gannon custodiando a la princesa Zelda que, por si no lo sabías, había sido secuestrada**.

Los laberintos subterráneos constan de un número variable de pantallas comunicadas entre si por puertas. En cada uno de ellos existe al menos y siempre **un mapa que revela la forma del laberinto** -muy útil- , **una brújula que señala la posición del trozo del Triforce** presente en cada nivel y **un fragmento del Triforce custodiado** en la mayoría de ocasiones por uno o varios enemigos de gran tamaño.



# LOS MARCADORES

• En la parte superior de la pantalla hay unos marcadores de gran utilidad. En la parte izquierda encontrarás **un mapa que refleja la posición de Link**, si bien dicho mapa adopta formas diferentes si estamos en el mundo exterior -un gran rectángulo de color gris- o en alguno de los nueve laberintos -una zona oscura en la que un punto rojo indica la posición del arquero-.

• En cada laberinto existe **un mapa y una brújula**. Pues bien, cuando tengamos el mapa aparecerá en la pantalla la forma del laberinto y su distribución en pantallas, y cuando poseamos la brújula observaremos la presencia de un punto parpadeante que señala la pantalla en la que se encuentra el **trozo del Triforce**.

• En la zona central de los marcadores hay tres indicadores numéricos que, inicialmente a cero, se incrementarán a medida que consigamos **rupias, llaves y bombas**. Las rupias o diamantes son la moneda del reino de Hyrule. Las hay de dos valores (uno y cinco) y se encuentran en poder de algunos enemigos. Con ellas podremos **comprar objetos y obtener diversas informaciones**.

Las llaves pueden encontrarse sólo en algunas pantallas de los laberintos, aunque excepcionalmente pueden obtenerse a cambio de rupias en algunas cuevas. **Sirven para abrir las numerosas puertas cerradas que Link encontrará en su camino por los laberintos subterráneos**.

• En el último nivel del juego encontrarás una llave mágica, y en el marcador correspondiente aparecerá una letra «A» mayúscula para indicar que a partir de ese







momento el héroe podrá abrir todas las puertas que quiera. No todas las puertas de los laberintos pueden abrirse con llaves. Una puerta cerrada sin cerradura sólo se abrirá al destruir a todos los enemigos que haya en la pantalla.

• Las **bombas** pueden utilizarse como armas y deben seleccionarse como objeto B. Su verdadera utilidad se encuentra en los últimos laberintos, pues pueden ayudarnos a **abrir accesos entre pantallas** en principio incomunicadas. Cada bomba recogida, casi siempre después de destruir al enemigo que la poseyera, proporciona cuatro unidades que se acumulan hasta un máximo de ocho.

• Nuestro héroe comienza su aventura con **tres corazones rojos** que se irán convirtiendo en blancos a medida que reciba los ataques enemigos. Link puede recuperar la vitalidad perdida recogiendo corazones o contenedores de corazones y hadas. Más adelante os explicaremos para qué sirven las hadas.

• Al recoger **cada trozo del Triforce recuperaremos toda la energía y seremos recompensados con dos corazones extra**.

# LA PANTALLA

• Al pulsar el botón «Start» del control pad, la acción se detendrá, la pantalla normal del juego se marchará y en su lugar aparecerá la de selección. En ella observaremos los **fragmentos del Triforce recogidos** hasta el momento, **el mapa y la brújula** y un gran recuadro enmarcado en color azul con diversos objetos en su interior y en la parte de arriba.

Si nos encontramos en un laberinto observaremos también **un pergamino que marca las pantallas visitadas** por Link y las conexiones entre ellas.

• **Los objetos que se encuentran encima del recuadro no necesitan ser seleccionados** ya que están disponibles desde el momento en que los recogemos. Allí se almacenarán a




• **Link comi enza en la pantalla inferior central del mapa (H8).**

• El mundo exterior puede dividirse en varias zonas donde viven unos determinados tipos de enemigos. El bosque verde, el bosque seco, el cementerio, la montaña de la muerte, el mar y un gran lago en el que desemboca el río de la montaña de la muerte.

•Existen dos pantallas (D5 y J4), una en el bosque seco y otra en el bosque verde, en las que se encuentran **sendas hadas** que pueden ser visitadas un número ilimitado de veces y ponen de color rojo todos los corazones de Link.

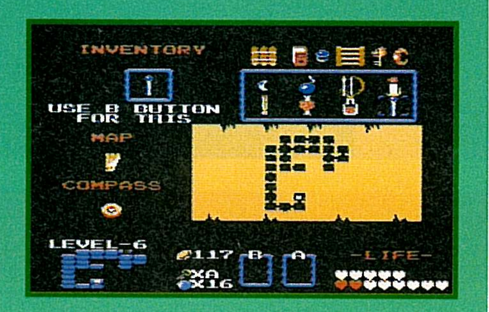
• En los dos bosques, Link se enfrentará a las **Tektite**, unas arañas

## DE SELECCIÓN

medida que los obtengamos.

• **En el interior del recuadro se encuentran los objetos asociados al botón B,** de los cuales sólo uno puede estar activo en cada momento.

• Para seleccionar un objeto de la lista basta con **mover el cursor entre los objetos disponibles** y pulsar de nuevo «Start» para abandonar la pantalla de selección y regresar al juego. El objeto que acabamos de seleccionar aparecerá en la parte superior de la pantalla y sólo tendremos que usar el botón B para activarlo. Estos **objetos son casi siempre armas que complementan a la espada** u otros de efecto diferente, pero que también brindan la posibilidad de usarse como tales.




## LOS OBJETOS

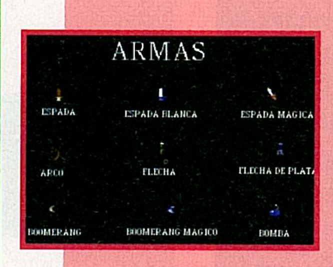
• Link puede disponer simultáneamente de dos objetos que verá en el marcador de arriba.

• **El objeto A es siempre la espada. Existen tres tipos de espadas (de madera, blanca y mágica)** con diferentes potencias.

• Link comienza su **aventura desarmado**, pero puede obtener la espada de madera en la misma pantalla en la que comienza. Para activarla se usa el botón A. Si Link tiene llena su reserva de corazones podrá lanzar la espada a distancia. **Atención, porque al comenzar el juego Link posee únicamente tres corazones** rojos y bastará con que los tres estén llenos para lanzar la espada a distancia. Pero al ir obteniendo trozos del Triforce **el número de corazones irá aumentando** y será necesario tenerlos todos de color rojo para poder lanzar la espada.

• El **escudo** es un objeto que Link posee desde el comienzo del juego. Puede **detener algunos de los ataques enemigos** siempre que se encuentre inmóvil y con el escudo frente al objeto lanzado. Además, podrá comprar un escudo mágico más potente que el primero.

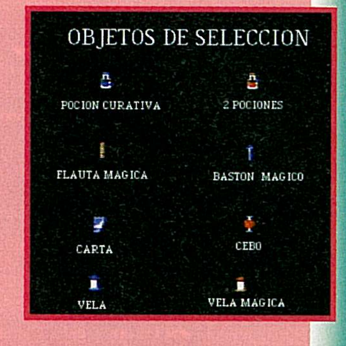
• **Los objetos se activan con el botón B.**













## EL MUNDO EXTERIOR Y SUS GUARDIANES

que dan grandes saltos, los **Octorok**, unos pulpos terrestres que lanzan piedras, los **Leever**, una especie de topo, los **Molblin**, fieros guerreros que lanzan flechas y los **Peahat**, unas criaturas aladas.

• A excepción de los Peahat todos los demás enemigos pueden ser **de color rojo y azul** (más rápidos y peligrosos).

• Los enemigos **azules pueden llevar bombas y los rojos rupias**, y todos ellos pueden poseer corazones, hadas o relojes.

• Los **Ghini** son fantasmas que se encuentran solamente en el cementerio.

• En la montaña de la muerte vive **Lynel**, un centauro que puede ser también de color rojo o azul y que lanza espadas que el escudo de Link no puede detener.

• **Zola** es un monstruo mitad mujer mitad pez que vive en el agua. Aparece y desaparece, y lanza peligrosas bolas de fuego que solamente pueden ser evitadas con el escudo mágico.

• **Armos** es un soldado convertido en estatua de piedra. Aparece en grupos de seis u ocho y de forma inmóvil.








# LAS TIENDAS















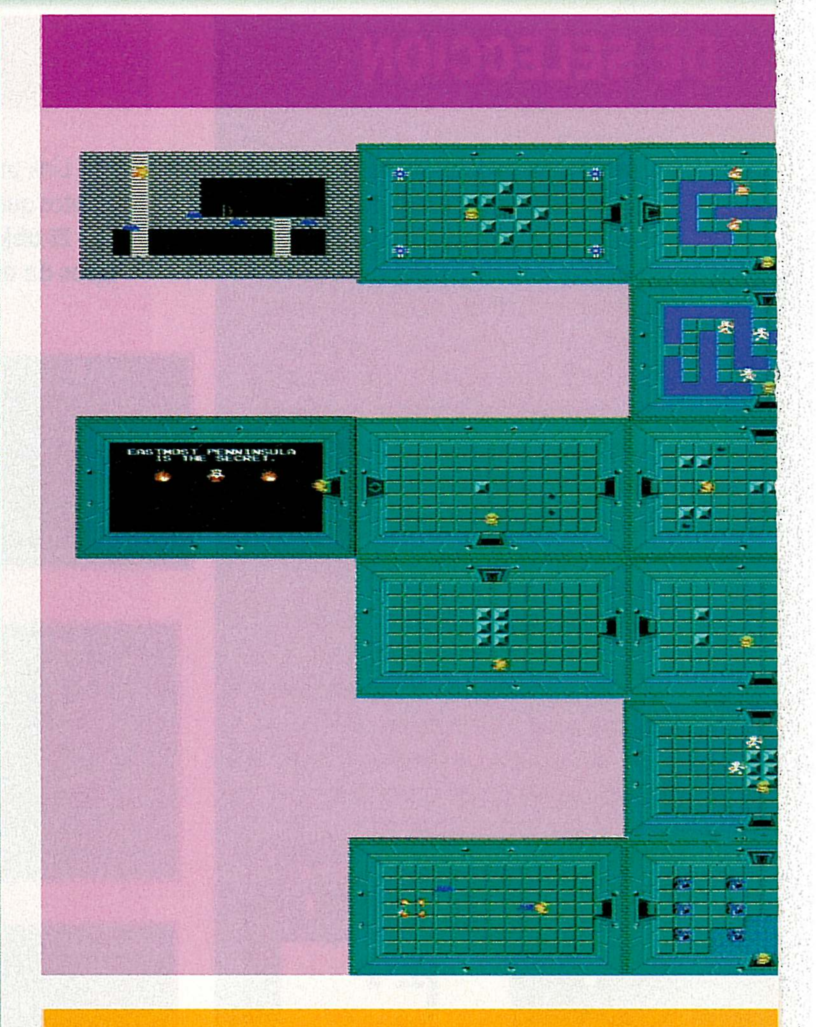

• Algunas de las cuevas del mundo exterior conducen a tiendas donde podremos comprar importantes objetos a cambio de rupias.

• Existen tres tipos de tiendas. Las de tipo 1 se encuentran en las pantallas **F3, E5, K5 y P7**. En ellas es posible comprar el escudo mágico por 130 rupias, bombas por 20 rupias y flechas de madera por 80. Te aconsejamos que en cuanto dispongas del dinero suficiente compres tanto el escudo como las flechas, pues te facilitarán la labor: **el escudo mágico** detendrá con más eficacia los ataques enemigos y **las flechas** podrán ser lanzadas por el arco.

• Las tiendas de tipo 2 se encuentran en las pantallas **M1, O6 y G7**. Aquí encontraremos el escudo mágico por 160 rupias, una llave por 100 y una vela azul por 60. **Los precios son bastante abusivos en esta tienda** de forma que sólo te recomendamos comprar la vela azul, pues con ella podremos obtener luz en las pantallas oscuras que son frecuentes a partir del cuarto laberinto.

• Finalmente existe una única tienda de tipo 3 que se encuentra en la pantalla **E4** oculta bajo uno de los Armos (recuerda, los soldados convertidos en estatuas de piedra). En ella se puede comprar una llave por 80 rupias, un anillo azul por 250 y un trozo de carne por 60. **El anillo azul reduce a la mitad el efecto de los ataques enemigos** sobre Link, de forma que su compra es sin duda una buena inversión si somos capaces de pagar su alto precio. **El trozo de carne es un objeto fundamental para completar el juego,** tal como explicaremos.

• No se trata de tiendas, pero hay dos pantallas (**N4 y O5**) en las que, **tras destruir los Armos que ocultaban los accesos, encontraremos sendas cuevas en las que un amable personaje nos regalará 30 rupias**.




• **La entrada al segundo laberinto se encuentra en la pantalla M4**. Sin embargo, antes de sumergirnos de nuevo en las profundidades conviene realizar algunas acciones previas en el mundo exterior.

• En primer lugar debes comprar las flechas de madera en alguna de las tiendas ya que sin ellas el arco no tiene ninguna utilidad, y en segundo, hacer una exploración por la zona este del reino.

• **En la pantalla O1** hay una cueva donde un anciano nos hará entrega de una carta, y **en la pantalla P2** hay un casino donde es posible apostar algunas rupias a uno de los tres números con la esperanza de obtener fuertes ganancias. Hemos comprobado que el juego favorece Link en las primeras partidas y que a partir de cierto número de ellas nuestro amigo comienza a perder contínuamente.

• **En la pantalla K1** hay una nueva cueva, dentro de la cual un anciano nos hará entrega de la espada blanca, un arma que sustituirá a la espada de madera.

• **En la pantalla M2**, después de mover un Armos, accederemos a otra cueva donde obtendremos el mensaje **«Secret is in the tree at the dead-end»** (El secreto está en el árbol ).

• **Cuidado con la pantalla L2**, porque en ella las

# NIVEL 1: EAGLE (ÁGUILA)

• La entrada al primer laberinto se **encuentra en la pantalla H4, en el interior de un árbol hueco, en el centro del lago al que se llega cruzando un puente.**

• En este laberinto hay los siguientes monstruos: **Stalfos,** un esqueleto armado con una espada, los **Keese,** vampiros azules que revolotean en grupos, los **Gel,** masas de gelatina, los **Goriya,** algo más peligrosos pues necesitan más impactos para ser destruidos, los **Wall Master**, unas garras que surgen de las paredes y pueden llevar a Link a la primera pantalla del laberinto, y los **Traps**, unos objetos inicialmente inmóviles situados en las cuatro esquinas de la pantalla. El truco más eficaz para librarte de ellos consiste en **entrar brevemente en la línea de los Traps para atraerlos, retirarse y continuar cuando se retiren**.

• **En el brazo izquierdo del mapa podremos mover una losa** y hacer aparecer un acceso que conduce a una nueva pantalla donde un anciano nos dará el mensaje **«Eastmost penninsula is the secret» (la península más al este es el secreto)**.

• En otra pantalla podremos obtener un **boomerang de madera que permite inmovilizar a ciertos enemigos**.

• En el brazo norte del mapa debemos mover **una nueva losa que abre una trampilla en el suelo**. Alcanzaremos un pasadizo subterráneo que es una pantalla vigilada por cuatro Keese, con una o dos escaleras (una sola escalera: la pantalla contiene un objeto importante; dos escaleras: acceso a una zona lejana del laberinto). Aquí hay una sola escalera, ya que contiene el arco

• De nuevo en el laberinto nos dirigimos al **brazo este del mapa** para enfrentamos con el guardián de este nivel, un gran dragón llamado **Aquamentus** que lanza bolas de fuego en grupos de tres. La mejor forma de acabar con él es llenar nuestra reserva de corazones para atacarlo desde lejos con la espada.

Tras destruirlo, accederemos al primer fragmento del Triforce.

# NIVEL 2: MOON (LUNA)

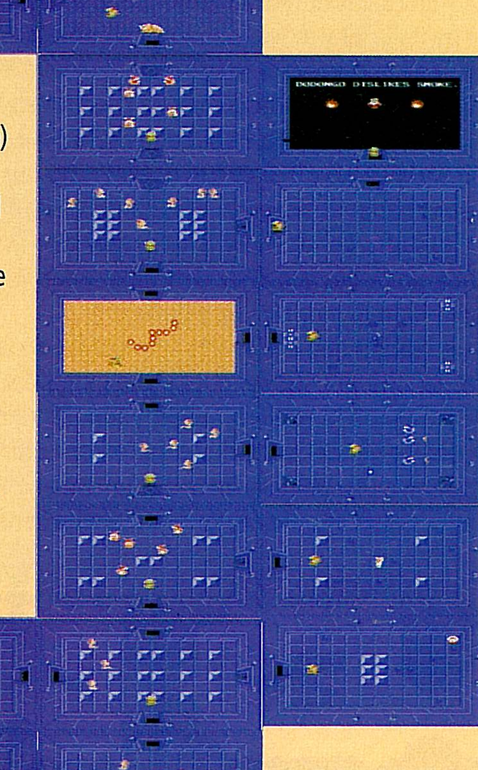
conexiones entre las pantallas no son normales.

• Con la carta podremos dirigirnos a las ancianas de las **pantallas E1 y E7**. Allí, tras mostrar el papel, ellas nos venderán frascos de medicina cada vez que entremos en las cuevas donde viven. Hay **dos frascos** que cuestan respectivamente 40 y 68 rupias. El más caro, de color rojo, es a la larga el más económico pues se convierte en un frasco azul después de ser utilizado. Ambos ponen de color rojo todos los corazones de Link.

• Dentro del laberinto nuevos monstruos se añaden a los conocidos. **Rope,** una serpiente que se lanza a gran velocidad contra Link, **Moldorm,** un gusano gigante formado por esferas conectadas entre si, que dispara bolas de fuego y debe ser destruido pieza a pieza, **estatuas de piedra** y los primeros **Goriya** de color azul.

• A partir de este nivel **comienza a hacerse frecuente la necesidad de destruir a todos los enemigos** de una pantalla, para, de ese modo, obtener un objeto importante o abrir una puerta cerrada. **Fíjate bien en los mapas**, porque si hay un objeto indicado en pantalla, y tu no lo ves, deberás destruir a toda la plaga.

• Un mensaje que dice «Dodongo dislikes smoke» (**A Dodongo no le gusta el humo**) nos anuncia la presencia de un enemigo que protege otra pieza del Triforce, un rinoceronte que sólo podremos destruir consiguiendo que se trague dos bombas. Para ello **conviene esperar a que el monstruo se acerque a Link** en línea recta y lanzar una bomba cuando esté a punto de alcanzarle. **Repitiendo el proceso dos veces**, el gigantesco rinoceronte pasará a mejor vida. Otro trozo de Triforce.



# NIVEL 3: MANJI

• **El acceso a este nuevo laberinto se encuentra en la pantalla E8.**

• **Nuevos monstruos: Zol**, una masa de gelatina que se convierte en dos al ser destruida, **Bubble**, un espíritu indestructible que impide que nuestro amigo pueda usar la espada durante algunos segundos, y **Darknut**, el caballero oscuro. Este último puede ser de color rojo o azul y es de los más peligrosos. **Necesita varios impactos** para ser eliminado y rechaza







cualquier ataque frontal con su espada, lo que obliga a Link a atacarlo por la espalda o por los lados. **Darknut cambia la dirección de sus pasos constantemente** y hace muy difícil que Link le alcance.

• Los puntos importantes de este nivel se encuentran en los extremos del mapa, que tiene forma de estrella de cuatro brazos.

• En el brazo izquierdo es posible llegar a **un nuevo pasadizo subterráneo** donde se encuentra **la balsa.**.

• En el brazo superior **Un anciano nos dará el mensaje «Did you get the sword from the old man on top of the waterfall?»** (¿Conseguiste la espada del anciano en lo alto de la cascada?).

• La tercera pieza del Triforce se encuentra en **el brazo derecho**, pero para conseguirla es necesario destruir antes a **Manhandla**. Se trata de una especie de flor gigantesca de cuatro brazos







que dispara contra Link mientras se mueve por la pantalla. Para destruirla, **Link debe acabar uno a uno con los cuatro brazos**, utilizando sólo la espada blanca. **He ahí la razón del mensaje anterior**, el que nos dio el viejo. Porque si no tenemos en nuestro poder dicho arma, ya sabemos dónde tendremos que dirigirnos. Un aviso: **A medida que pierde sus brazos, el enemigo se mueve más rápidamente.**

# NIVEL 4: SNAKE (SERPIENTE)

• La balsa del tercer laberinto sirve para que Link cruce el lago hasta la pantalla **F5**. Allí se encuentra la entrada al nuevo nivel.

• En cualquier momento del juego es posible también llegar a la pantalla **E3** y mover a varios Armos hasta acabar con uno que esconde el **brazalete mágico**: proporciona a Link una gran fuerza para mover rocas como la que está en la pantalla **J5**.

• El acceso abierto en dicha pantalla lleva a una cueva donde un anciano nos ofrecerá tres nuevas rutas que conducen, de forma bastante aleatoria, a las pantallas **J8, D3 y N2.**

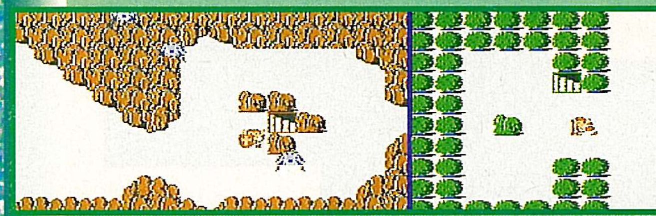
• Dentro del laberinto hace su aparición un nuevo enemigo: **Vire**, un diablo que al ser destruido se convierte en **dos Keese** de color rojo muy rápidos y peligrosos.

• Tendrás que trasladarte a la **lengua de la serpiente** y allí mover una losa que conduce a una pantalla subterránea donde se encuentra la escalera. Luego, y tras destruir a un **Manhandla idéntico al que custodiaba la tercera pieza del Triforce**, llegarás a una pantalla en la que un anciano te dará una nueva pista: «Walk into the waterfall» (Camina dentro de la cascada).

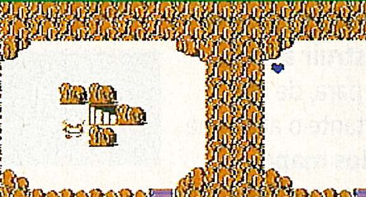
• A partir de la siguiente pantalla comenzará a hacerse imprescindible la escalera para cruzar todo tipo de ríos u obstáculos que tengan el mismo tamaño que Link.

• Tras mover una nueva losa se abrirá la puerta que conduce al guardián de este nivel. Se trata de **Gleeok**, un dragón que puede tener de dos a cuatro cabezas (invulnerables), lanza bolas de fuego y se atemoriza ante una buena espada. La táctica para cargártelo consiste en **esquivar su cabeza** y concentrar los ataques sobre el resto del cuerpo del dragón cabezón hasta destruirle completamente.



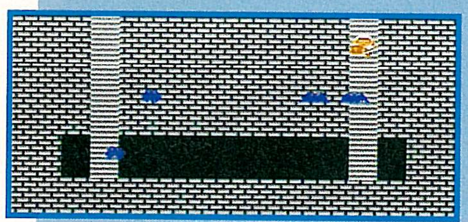






# NIVEL 5: LIZARD (LAGARTO)





• La entrada al nivel 5 está en la pantalla **L1**.Podrás acceder a ella desde **K2**, donde, con las indicaciones del mensaje que recibimos en el nivel anterior haremos que Link camine dentro de la cascada.

• Una anciana nos dice **«Pay me and I will talk»** (Págame y hablaré) y nos ofrece la posibilidad de pagarle 5, 10 ó 20 rupias. Elige la tercera opción y la anciana hablará: **«Go up, up the mountain ahead»** (Ve arriba, arriba montaña adelante).

• Regresamos a la pantalla **L2** y caminamos hacia arriba tres veces: ¡Por fin! la pantalla **L1**.Enemigos: **Gibdo**, el hombre momia, y **Pols voice**, un fantasma de grandes orejas que conviene destruir con ayuda del arco y las flechas, varios **Darknut de color azul**.

• Un mensaje muy cerca del punto de partida dice **«Digdogger hates certain kind of sound»** (Digdogger odia cierto tipo de sonido).

• Caminamos hacia la izquierda y llegamos al límite izquierdo del mapa. **Movemos una losa que conduce a un pasadizo subterráneo**, el primero que tiene dos escaleras y que por tanto conduce a una nueva sección del mapa: la parte superior.

• Allí es fundamental entrar en la habitación de la izquierda y mover una nueva losa que conduce a un pasadizo donde podemos conseguir una flauta.

• **Digdogger**, el guardián de la pieza de este nivel, es un gigantesco erizo giratorio que parece inmune a cualquiera de nuestros ataques. Se encuentra en una pantalla en la que hay una estatua de piedra disparando contra nosotros en cada una de las esquinas. **Seleccionamos la flauta como objeto B y la tocamos en la pantalla de Digdogger**.El monstruo se hará mucho más pequeño y comenzará a moverse a mayor velocidad. **Cuatro impactos con las flechas acabarán definitivamente con tan peligroso enemigo** y dejarán libre el camino hacia la quinta pieza del Triforce.

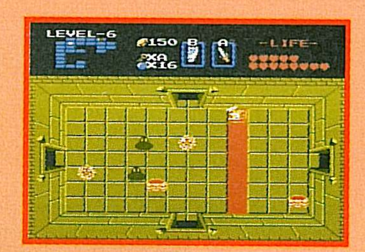
• **Un truco**: Prueba a esconder a Link en el hueco de una puerta y hazle salir a disparar una flecha cuando no haya peligro cerca. Es más lento, pero más seguro y eficaz.

# NIVEL 6: DRAGÓN








• **Con la flauta** es posible caminar hacia la pantalla **M3**. Si la tocas, aparecerá **un torbellino** que podrá ser invocado en cualquier pantalla, y que nos trasladará de forma aleatoria a alguna de las entradas de los laberintos ya visitados.

• El acceso a este sexto nivel se encuentra en la pantalla **C3** y hay dos formas de llegar hasta él. **La más sencilla** es venir desde el este pasando por la pantalla E3, pero tiene el inconveniente de que hay que internarse en la montaña de la muerte. **La más compleja** es ésta: En la pantalla A8 hay una cueva donde una vieja nos volverá a ofrecer información a cambio de dinero. Los precios son 10, 30 y 50 rupias y tras escoger la segunda cantidad obtendrás el mensaje **«Go north west south west to the forest of maze»** (Ve norte oeste sur este hacia el bosque del laberinto).

• Nos dirigimos a la pantalla B7 y desde allí a la A7. Poco después se encuentra el cementerio y el acceso al sexto laberinto.

• **Like like** es un monstruo que, aunque parece incapaz de hacer nada, intentará comerse a Link. **Wizzrobe**, el mago, es mucho más peligroso. Puede presentarse en color rojo (aparece y desaparece a intervalos) o azul (se mueven muy rápido). Ambos **disparan poderosos rayos**.

• Dos son los mensajes que otros tantos ancianos te ofrecerán en sendas pantallas. Uno dice **«Aim at the eyes of Gohma»** (Dispara a los ojos de Gohma) y el otro **«There are secrets where fairies don't live»** (Hay secretos donde las hadas no viven).

• En una de las **pantallas superiores del mapa** hay un pasadizo subterráneo que permite acceder al bastón mágico (lanzar conjuros a distancia).

• El camino hacia la derecha está bloqueado, así que tendrás utilizar un pasadizo que parte del centro del mapa.

• **Gohma** custodia el fragmento del Triforce. Es una gigantesca **araña** que no resistirá las flechas en sus ojos.

## NIVEL 7: DEM

• Recuerda el mensaje **«Hay secretos donde no viven las hadas»**y dirígete a la pantalla **C5** y toca la flauta. Como por




arte de magia el agua del lago desaparecerá, dejando libre el acceso al séptimo laberinto.

• En este nivel no hay enemigos nuevos ya que todos han aparecido en niveles anteriores.

• Comienza a hacerse habitual **la presencia en pantallas intermedias** de los que en otros niveles eran los grandes enemigos de final de fase.

• Por primera vez **el mapa nos engaña** y posee menos pantallas de las que hay en realidad. Si te fijas en el mapa del juego, verás que tiene forma de cabeza de dragón. Pues bien, la pantalla que forma el ojo del dragón y aparece oscura en el




## NIVEL 8: LION (LEÓN)

• Caminamos hasta la pantalla **N7** y observamos, entre la maraña de árboles, **uno solitario que corta uno de los caminos que cruzan horizontalmente la pantalla**. Quemamos dicho árbol con la vela roja y hacemos que aparezca

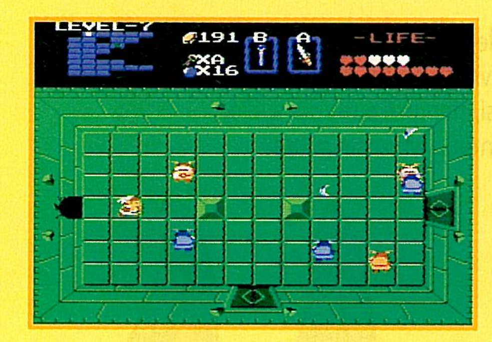
## ...ON (DEMONIO)

mapa ,sí que existe en realidad y contiene además un importante objeto. También **falta la pantalla de la esquina superior izquierda** que contiene gran cantidad de gemas.

• Hay una pantalla donde es posible comprar **bombas a cambio de 100 rupias**, lo que incrementará en cuatro el número máximo de bombas.

• Un **Goriya hambriento** no nos dejará seguir avanzando si no le entregamos el trozo de carne que se puede comprar en la tienda de la pantalla **E4**.

• En el ojo del dragón se encuentra un pasadizo subterráneo que conduce a la **vela roja**, la cual sustituye a la azul.




• Un mensaje cerca del punto de partida dice **«There's a secret in the tip of the nose»** (Hay un secreto en la punta de la nariz).

• Nos dirigimos a la nariz del dragón, la pantalla superior derecha, y allí movemos la losa central de la fila vertical derecha. Se abrirá un pasadizo que conduce muy cerca del final del nivel.

• El enemigo final vuelve a ser **Aquamentus**, el dragón que también custodiaba el primer laberinto. Y por tanto **es muy fácil cargárselo**.

## NIVEL 9: DEATH MOUNTAIN (LA MONTAÑA DE LA MUERTE)



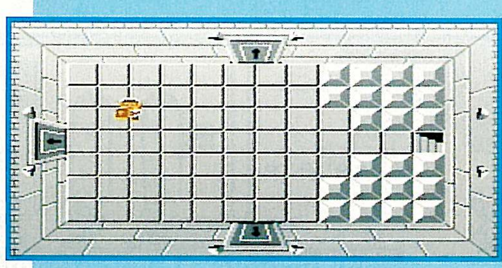
• Link tiene en su poder los ocho fragmentos del Triforce de la sabiduría y puede por fin enfrentarse en condiciones con el malvado Gannon.

• Antes de emprender el viaje definitivo ve a la pantalla **B3**. Allí hay un anciano que solamente ahora y no antes permitirá que nuestro amigo recoja la espada mágica.

• En la pantalla **F1** hay dos rocas gemelas. Allí debes hacer explotar una bomba en la roca de la izquierda y así abrir la puerta del último nivel.




• Enemigos: **Lanmola**, un ciempiés gigante que debe ser destruído con las flechas o el bastón mágico, y **Patra**, un ser rodeado por un círculo de pequeñas criaturas similares a él que giran a su alrededor. Podrás destruirle con la espada.



• En la pantalla que se encuentra en el extremo superior derecho hay un nuevo pasadizo en el que podemos recoger **el anillo rojo,** que reduce los daños causados por los enemigos. Otro pasadizo, en la esquina superior izquierda del mapa, guarda las flechas de plata.

• Tres son los mensajes que podremos obtener de diversos ancianos. El que dice **«Go to the next room»** (Ve a la siguiente habitación) indica que debemos utilizar una bomba para poder continuar. El que dice **«Patra has the map»** (Patra tiene el mapa) indica que uno de estos monstruos, (el que está más a la derecha) tiene en su poder el mapa. Y el que cuenta **«Eyes of skull has a secret»** (Los ojos de la calavera tienen un secreto) lleva directamente hacia la princesa y Gannon.

• En el **ojo izquierdo se encuentra Gannon**. Esta pantalla está incialmente a oscuras, por eso **Link debe mostrar el Triforce de la sabiduría** y obligar a Gannon a huir (tiene miedo a la luz). Entonces **el malvado demonio se hará invisible** y comenzará a atacar a Link. El arquero no podrá ver a Gannon, sólo intuir su posición. **Protegido por el anillo rojo**, los disparos del demonio no causarán demasiado daño a nuestro héroe, pero sí lo suficiente como para que no pueda resistir mucho tiempo. Es el momento de atacar, y aunque sea a ciegas, Link **lanzará su espada** contra el lugar donde intuye que debe estar Gannon. Al alcanzarle con su espada mágica, Gannon se mostrará visible durante unos segundos, cada vez de un color más oscuro. Después de **cuatro golpes certeros** quedará a merced de Link que sólo tendrá que **rematarle con varias flechas de plata**. E ir hacia el Norte, para eliminar las **cuatro hogueras mágicas** y liberar a la princesa Zelda. ¡Fin!

## LOS HÉROES



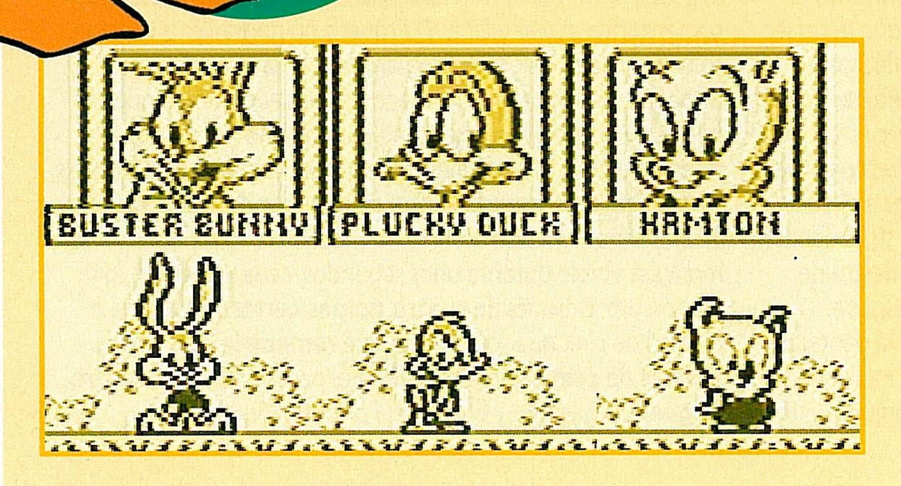
**Hamton**
El cerdito tartamudo de fama mundial. Su afición a jugar a los bolos, le convierte en un magnífico lanzador de sandías. Eso sí, siempre a ras del suelo.
Un detalle: Odia a Montana Max y le gusta hacerle la vida imposible.



**Buster Bunny**
¿Qué hay de nuevo viejo? Este simpático conejo es el protagonista imprescindible del juego, pues hay una fase -la última- que sólo él podrá superar. Su arma es la zanahoria, que lanza en parábola como si fuera una granada de mano.
Un detalle: Está lócamente enamorado de Babs Bunny.



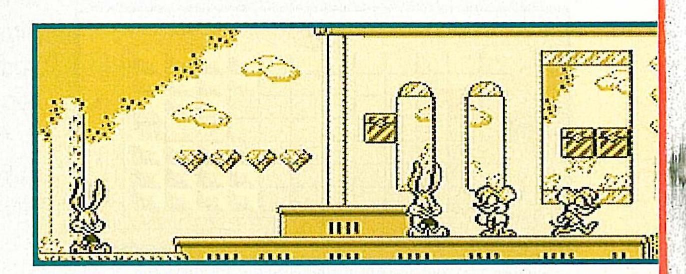
**Plucky Duck**
Un pato con mucho genio, al que no le gusta que le toquen las plumas. Para evitar que le rocen una de ellas, lanza unas curiosas piñas que rebotan contra el suelo y paredes hasta encontrar su objetivo o perderse por los aires.
Un detalle: Posee un arma bastante eficaz.

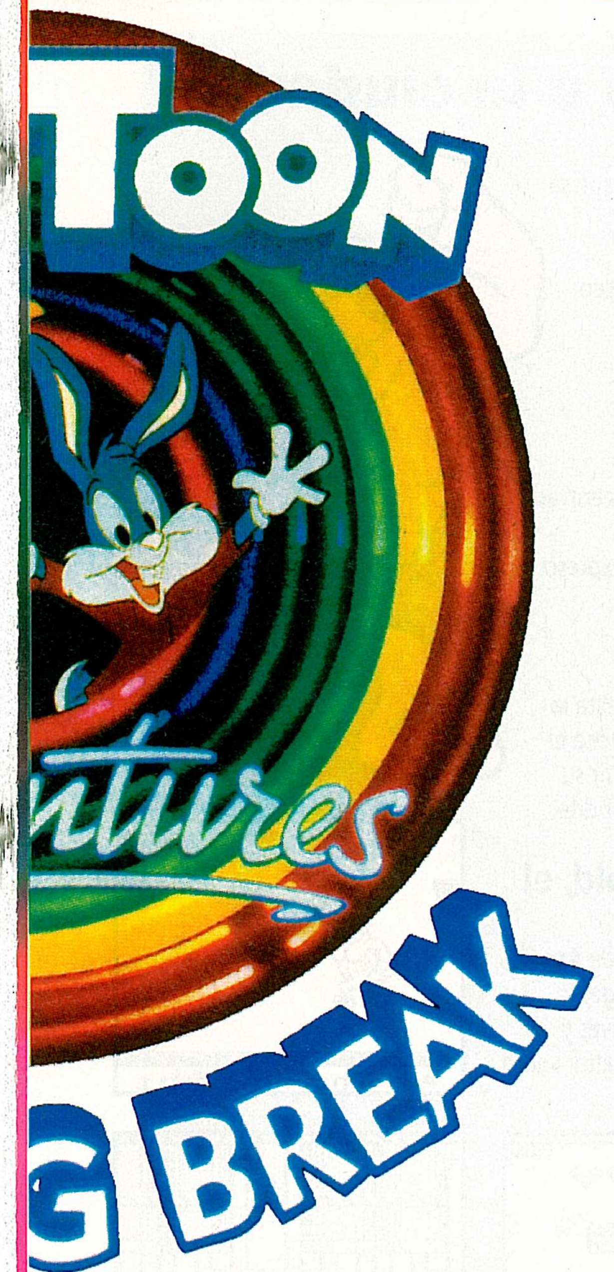






**A Montana Max siempre le ha aburrido el teatro. Tanto, que ha decidido comprar el único que había en «Acme Acres» y convertirlo en su cuartel general. Como comprenderéis, esto**






es una canallada. Una auténtica provocación que los Tinys no están dispuestos a consentir. Entre otras cosas porque la pequeña Babs Bunny jamás podría ver sus deseos de ser actriz cumplidos.

## FASE 1: El bosque está animado.

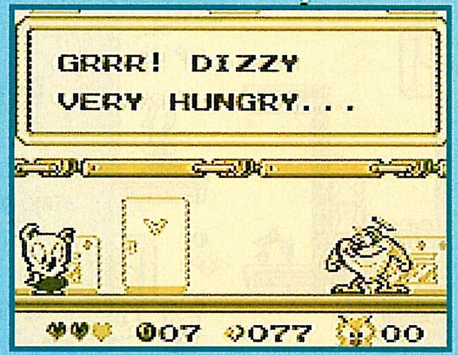
Ah! el bosque, con su encanto y sus simpáticos animalillos. Qué recuerdos y qué placer ir recogiendo gemas y regalos, mientras escuchas los lamentos de los enemigos derrotados... No hay como un paseo para abrir el apetito. Sobre todo cuando el paseo es tan divertido y enloquecedor. Con pasadizos, diferentes alturas y pantallas ocultas.

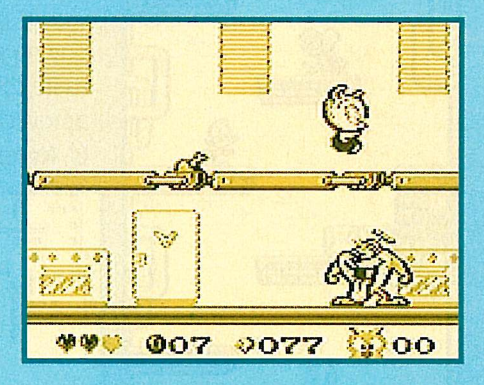
### Bonus:

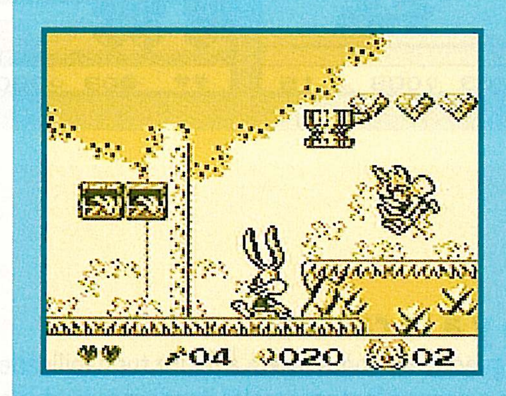
- Montana Mash: En el segundo tronco de árbol que te encuentres en el bosque.
- Carreras: En la casa del bosque -que es la tira de mapa que tenéis más abajo- si buscas un poco en el techo.

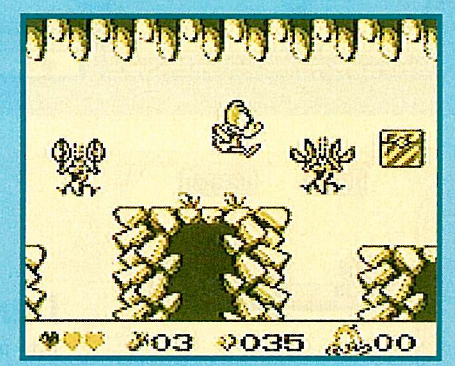
### Estrella invitada: Dizzy Devil.

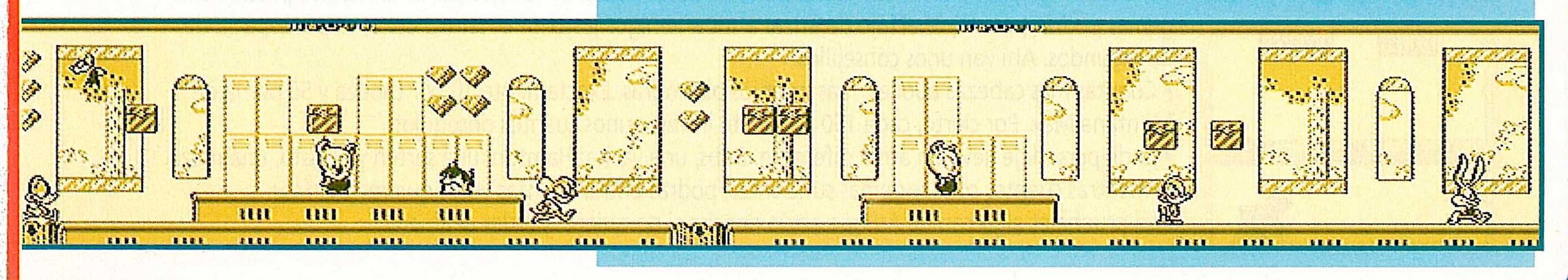
Se esconde en el último tronco antes de una alta pared montañosa, más o menos hacia la mitad de la fase. Gracias a su torbellino te ayudará a sortear un serio obstáculo -hace un túnel que pasa por debajo de una pared-. A cambio, al final de la fase, tendrás que demostrar tu agradecimiento ayudándole a comer. Bastará con cinco raciones de carne o pescado -pantalla de la derecha-.

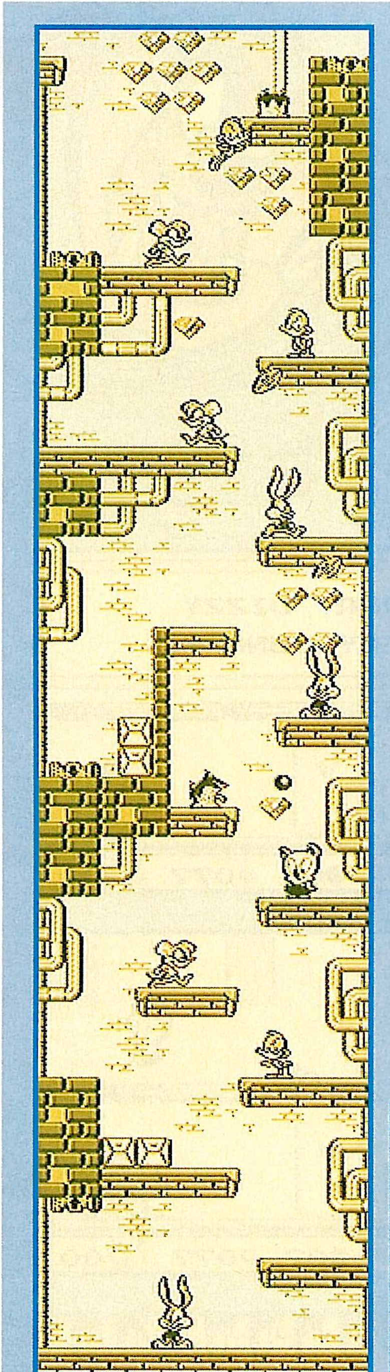




# FASE 2: Excursión a la ciudad.

Todo el mundo sabe la cantidad de entretenimientos que se puede encontrar en la ciudad: conocer por dentro un divertido laberinto de tuberías, esquivar a los locos motoristas que intentan atropellarte e incluso, dar un paseo por el techo de un tren en marcha. Pero cuidado con la inseguridad ciudadana, porque hay un enemigo en cada esquina. Y son de los peligrosos.

## Bonus:

• Carreras: Una pantalla de bonus oculta en una de las entradas del laberinto de tuberías.

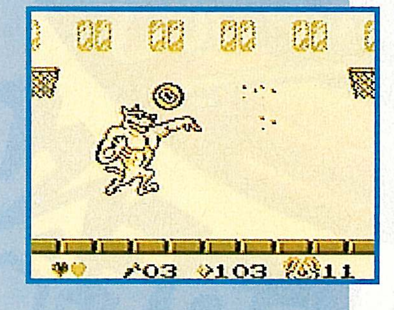
• Montana Mash: En uno de los compartimentos del expreso de Acme Acres. Del trenecillo, vamos.

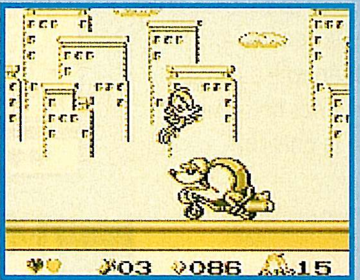
## Estrella invitada: Furrball.

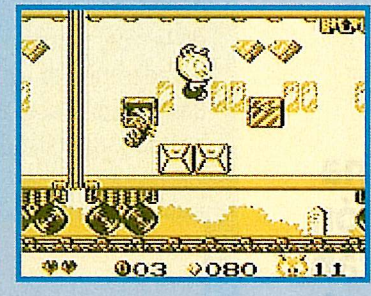
En la zona superior de la fase de los motoristas locos, está la guarida de este extravagante gato. Él es el único que conoce el atajo para llegar a la estación del tren. Pero para conseguir su ayuda, tendrás que ganarle una partida al juego del escondite.

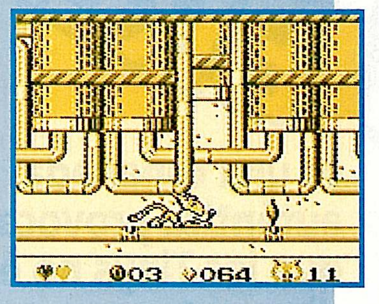
## Un villano del tres al cuarto: Arnold, el cachas.

Hay gente que tiene muy mal perder. Como el bueno de Arnold, que no soporta las reglas del baloncesto. Por eso, si te coge, te usará como pelota de tiros libres. Será mejor que le esquives y aproveches sus momentos de lucimiento culturista para saltar sobre él. Necesitarás siete golpes para mandarle al banquillo.

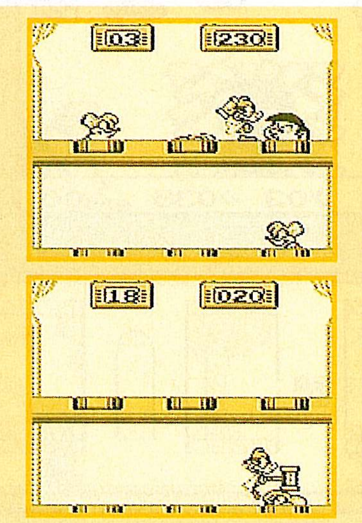


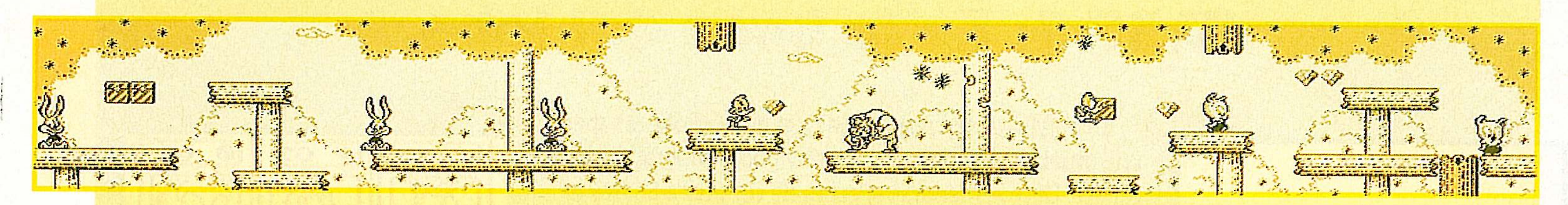

# PANTALLAS



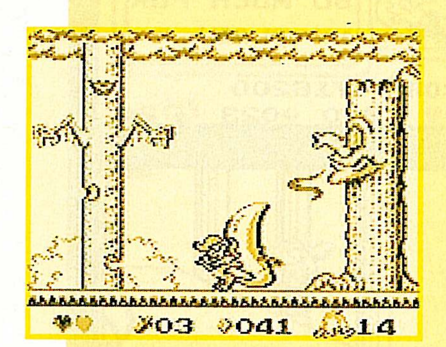

## Duro y a la cabeza.

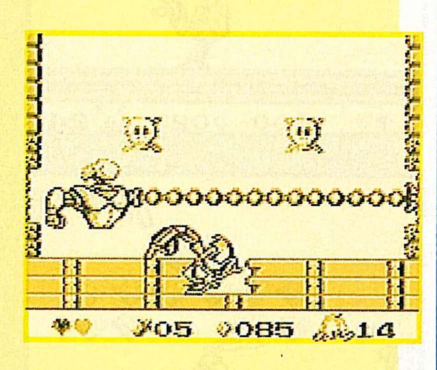
Este jueguecillo de bonus sacará a relucir tus habilidades con todo tipo de armas contundentes. Consiste en golpear a los toons malos donde más les duele: en la cabeza. Por el módico precio de 15 gemas podrás permitirte el lujo de atizar a tus enemigos justo en el centro del coco por espacio de 20 segundos. Ahí van unos consejillos:

• Cuantas más cabezas abolles, más premios obtendrás. Exactamente 10 por cabeza y 50 por la de Montana Max. Por cierto, cada 150 puntos te llevarás unos cuantos obsequios.
• Cada personaje lleva un arma diferente. Bubs, una varita; Hamton, una sartén y el pato, una maza.
• Mientras cuentes con las gemas suficientes, podrás entrar cuantas veces quieras a la fase.
• La prueba es algo carilla. Así que actúa deprisa si no quieres perder el dinero.



# FASE 3: El bosque está encantado.





De vuelta al bosque. Pero no al de antes. Sino a uno que está misteriosamente vivo. Con árboles de cara alargada que te impiden el paso, con puentes, plataformas móviles y un montón de nuevos enemigos y mucho más peligrosos.

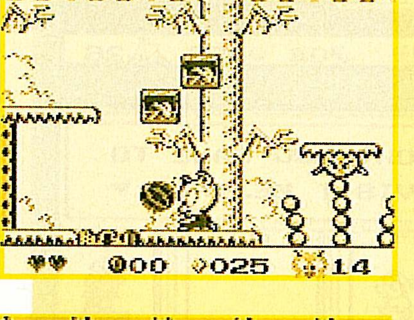
## Bonus:

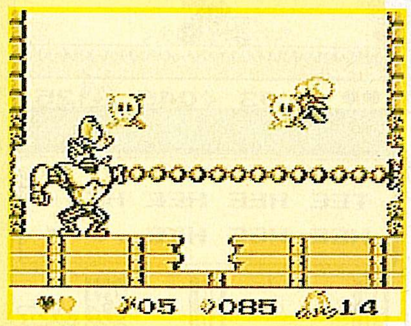
• Montana Mash: En un tronco oculto que encontraréis en la primera zona del bosque.

• Carreras: Dentro de la mismísima casa encantada.



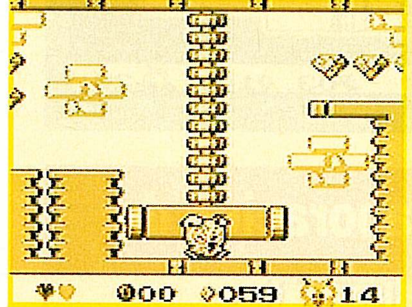
## Estrella invitada: Fifí, la mofeta.

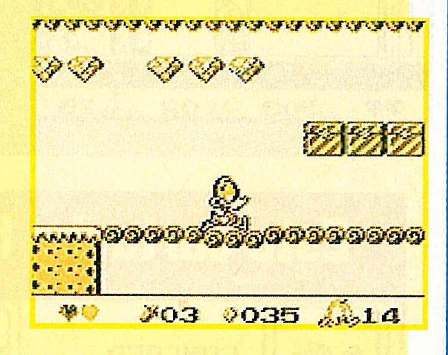




Cierto que es difícil aguantar a un amigo con tal mal olor, pero en este caso el defecto y la virtud son la misma cosa. Para evitar su pestilencia, los fantasmas del bosque han decidido encerrarla en una jaula en los subsuelos. Si quieres liberarla, además de visitar la cueva en la que está encerrada, deberás encontrar un pulsador que se esconde en una pantalla en el techo, justo antes de llegar a los árboles con nariz. Fifí os ayudará a sobrepasar esos árboles -pantalla de arriba-.

## Armor, un enemigo en fascículos coleccionables.





En vida, Armor era un hombre muy entero, pero desde que murió «se le va la cabeza con bastante facilidad». Y éste es precisamente su punto flaco. Y su arma. Aún así te hará sudar un buen rato porque es diestro con la maza y piernas. Además, desaparece y vuelve a aparecer justo donde más daño te hace, es decir, a ambos lados de la pantalla. Tendrás que pisarle la cabeza nueve veces para que su alma descanse en paz.

# DE BONUS

## Hagan sus apuestas.

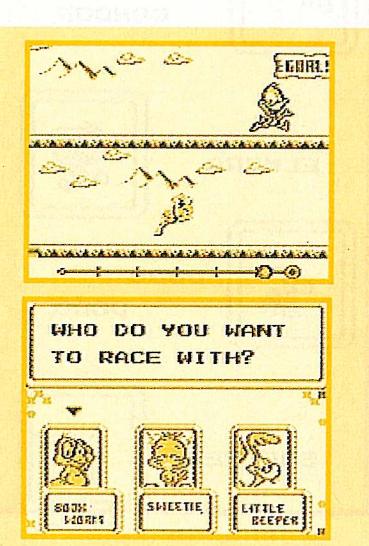
Si tienes 10 gemas en el bolsillo y dos dedos rápidos como el rayo, bienvenido a las carreras. En esta fase de bonus podrás competir con tres rivales distintos -que ahora te comentamos- para obtener suculentos premios:

• Bookworm, un gusano más lento que el caballo del malo. Premio: Armamento ecológico.

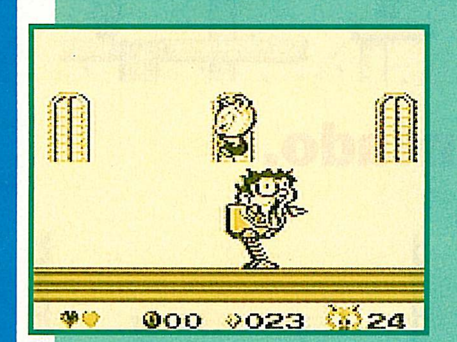
• Sweety, un canario tramposo que en lugar de correr, vuela. Premio: ¡Una vida extra!

• Litle Beeper, el correcaminos. Es tan rápido que hasta te dará ventaja. Aprovéchala y conseguirás ganarle. Premio: Un corazón de energía extra.

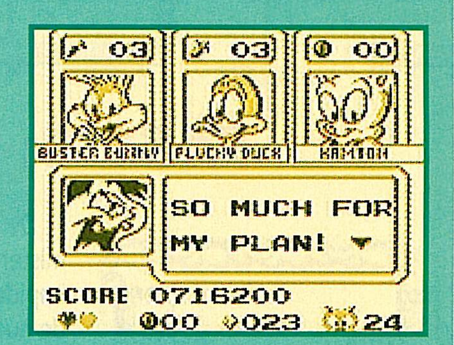
• Consejos: Si quieres ir más rápido que el viento, utiliza monedas -de duro o cinco duros- para pulsar los botones de la Game Boy. Al puro estilo de la táctica «machacateclas».



# FASE 4: En la boca del lobo.

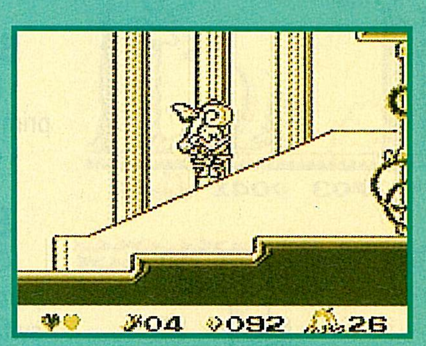


En la fábrica de inventos de Calamity Coyote te espera una prueba que sólo Buster Bunny podrá superar: La bici-cohete. Después tendrás el gusto de conocer a Shirley la boba y a Wolverine, el guardaespaldas de Monty Max. Y, por último, tendrás que enfrentarte a dos buenas sorpresas que Montana te tiene preparadas: El Buggy-Montana y la silla dura. No hay duda: hemos llegado a la fase más movidita de todo el cartucho.



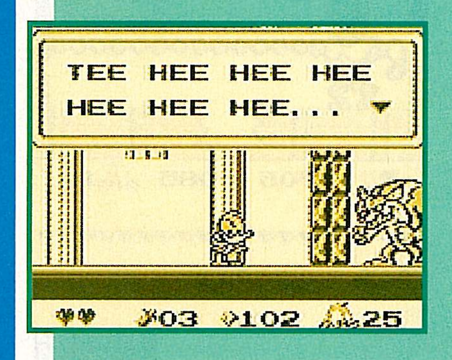

## Bonus:

En tu camino hacia el rescate de Shirley encontrarás ambos juegos -el de la maza y las carreras-, uno junto al otro. A pedir de boca.



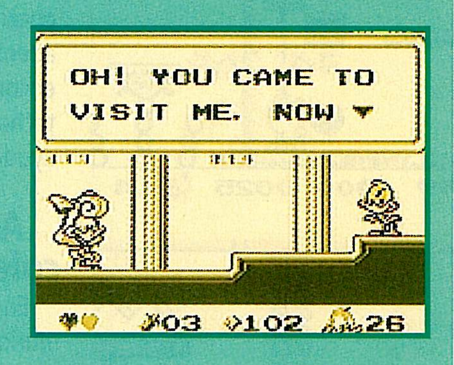
## Estrella invitada: Shirley, la boba.

Para liberar a Shirley, deberás derrotar a Wolverine, primo hermano del lobo feroz. Éste te lanzará ladrillos que deberás esquivar saltando o agachándote. A cambio de su libertad, Shirley utilizará sus poderes paranormales para ayudarte a llegar a la guarida de Monty Max.




## Montana Max, un malo demasiado malo.

El último episodio de esta aventura es el enfrentamiento con Montana. Si logras derrotarle, liberarás el teatro y harás realidad los sueños de Bubs. Para ello necesitarás asestarle 10 golpes en lo alto de la coronilla cuando Monty menos se lo espere.




## Este cartucho ha sido posible gracias a la colaboración de:


CONCORD CONDOR


MONTANA MAX


SHIRLEY THE LOON


HAMTON


ELMYRA


BABS BUNNY

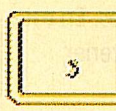

CALAMITY COYOTE


FIFI





GOGO DODO


BOOKWORM


PLUCKY DUCK


BUSTER BUNNY

SWEETIE


SNEEZER

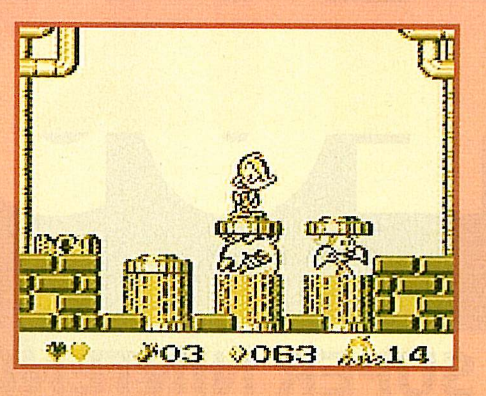
LITTLE BEEPER


FURRBALL


DIZZY DEVIL

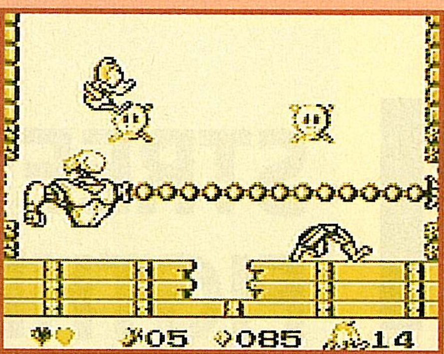
# CONSEJOS MARCA ACME

• Recuerda que **los joyeros esconden los mismos objetos en todas las partidas**. Memoriza dónde se esconden los corazones de energía extra o los iconos de inmunidad y hazte inmediatamente con ellos.



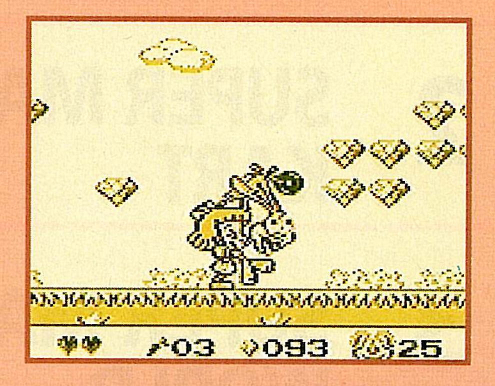
• **Aprovecha los momentos de inmunidad** que te ofrece el icono del mismo nombre, para limpiar la zona de incómodos enemigos: Te dará tranquilidad para moverte por donde quieras sin temor a perder ni un ápice de energía.

• Si quieres llegar al final de juego con unas cuantas vidas de más, recolecta todas las gemas de la fase 1 antes de ponerte a jugar a ningún bonus. Casi al final de este nivel podrás encontrar el bonus de las carreras. **Compitiendo siempre contra Sweety conseguirás más de 10 vidas de golpe**.



• Lo mismo se puede aplicar a la fase 2. Recolecta todas las gemas del laberinto de tuberías y después entra en el bonus de carreras. **Al menos 15 vidas más serán tuyas**, si logras vencer a Sweety.

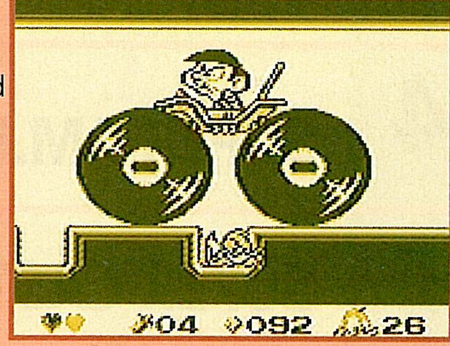
• Al final de la primera fase, cuando tengas que alimentar a Dizzy, **recuerda que cada vez que le des algo de comer, el diablillo se quedará parado** durante unos segundos. Aprovéchalos para seguir lanzándole toda la comida que puedas.



• En el juego de Furrball, podrás adivinar en qué cubo va a esconderse el bichejo, si te fijas en su trayectoria antes de que se vaya la luz y se nuble toda la pantalla.

• Para acabar con Armor, la armadura, mantente en el centro de la pantalla hasta que sepas por dónde va a aparecer. Deja pasar el momento en que lanza sus piernas y no actúes contra él hasta que la cabeza no se separe del cuerpo. El movimiento de piernas y cabeza de la armadura -su separación- es alternativo. **Además, la cabeza sólo es vulnerable cuando está fuera del cuerpo**.

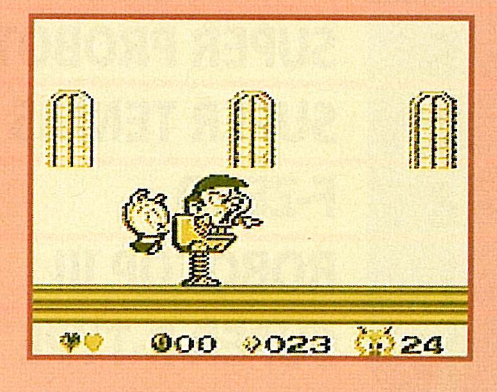
• En la fase de carrera en bicicleta debes **pulsar todo el tiempo el control derecha y saltar únicamente cuando te acerques a un barranco**. De lo contrario perderás velocidad y Elmyra te alcanzará. Una cosa más. Si en el instante del salto divisas a Concord Condor, frena en seco a no ser que prefieras caer al vacío, ya que el pajarraco te impedirá saltar con normalidad. No temas por Elmyra. La niña, que por cierto está loca por Montana, sólo te puede capturar si estás saltando. No, repito, no, si estás parado.



• Ten paciencia con el Montana-Buggy: sólo tienes que esconderte en los huecos y avanzar poco a poco. No intentes nada contra el malvado mientras pilote su «big foot, ya que **en este cacharro Monty es intocable**.

• Para derrotar a Montana Max y su «silla saltarina», mantente siempre en los extremos de la pantalla, y salta hacia arriba cada vez que se acerque para evitar el tentáculo de la montura. **Aprovecha los momentos de «atontamiento» de Montana** para abandonar tu refugio y saltar sobre su cabeza.

•**Cada vez que quieras o lo necesites, podrás cambiar de personaje protagonista** con sólo pulsar «Start», que es la pausa. De esta forma Buster, Hantom y Plucky podrán alternarse en el juego conforme vaya siendo necesario. Entre cambio y cambio, **cada personaje conservará las armas que en ese momento llevara**, si bien no la energía, que será para todos la misma.



**Por E. Lozano**

# LOS TOP 1

## SUPER NINTENDO

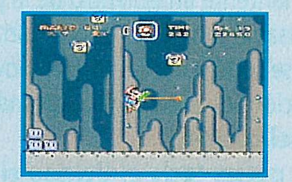
1 STREET FIGTHER 2



2 SUPER MARIO KART



3 SUPER MARIO WORLD



4 SUPER T.M.H.T IV

5 SUPER CASTLEVANIA IV

6 SUPER PROBOTECTOR

7 SUPER TENNIS

8 F-ZERO

9 ROBOCOP III

10 SUPER R-TYPE

## GAME BOY

1 SUPER MARIO

2 SUPER MA LAND

3 T.M.H.T II

4 ROGER RABI

5 MEGAMAN

6 TINY TOON

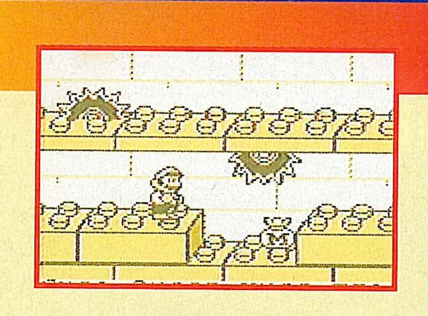
7 THE ADDAMS

8 HOOK

9 THE BLUES BRO

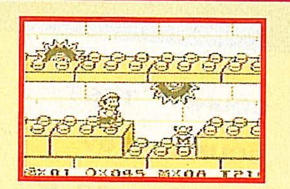
10 CASTLEVANIA

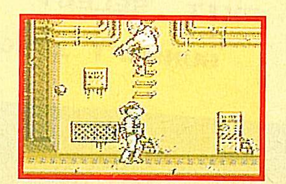
# O DEL MES



LAND 2

ARIO





BIT

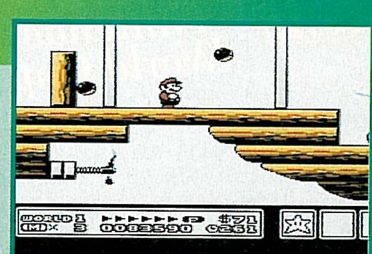
HI

FAMILY

OTHERS

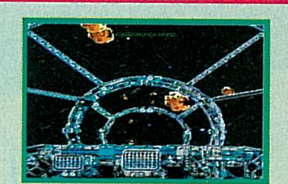
2

## N.E.S.

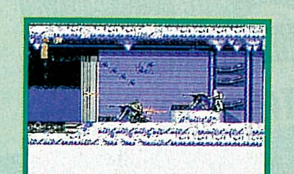


1 SUPER MARIO 3

2 STAR WARS



3 EL IMPERIO CONTRAATACA



4 THE FLINTSTONES

5 THE BLUES BROTHERS

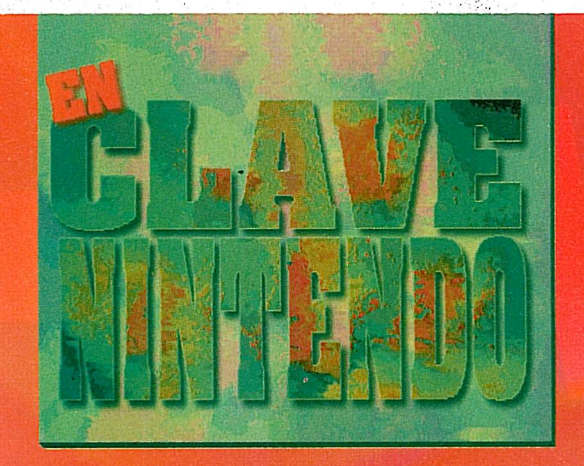
6 TOM & JERRY

7 BART VS THE WORLD

8 SUPER SPY HUNTER

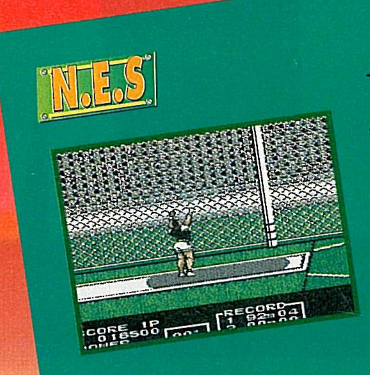
9 NES OPEN

10 SOLSTICE




## Track and Field II

N.E.S




Para batir el record olímpico en la prueba de lanzamiento de martillo, no tienes más que utilizar esta táctica. Primero, trata que tu barra de potencia esté lo más proxima a cero en los instantes previos al lanzamiento. Cuando el atleta empiece a iluminarse indicando que es el momento de soltar el martillo, haz que el ángulo sea de ochenta grados. Si todo ha ido bien, obtendrás una marca de 92,04.

## Nintendo World Cup

GAME BOY

Ahí va la lista completa de passwords para tu simulador preferido de fútbol.

**Match 2** -22433-
**Match 3** -03333-
**Match 4** -53033-
**Match 5** -36333-
**Match 6** -17233-
**Match 7** -42933-
**Match 8** -56133-
**Match 9** -51333-




## The Addams Family




SUPER NINTENDO

Tan fácil y tan alucinante. Introduce el password «11111» al principio del juego y dispondrás de 100 intermianbles vidas.

## Batman

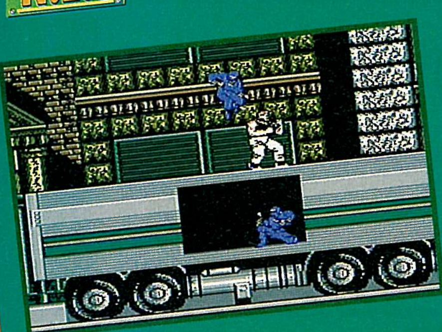
GAME BOY

Para escuchar la maravillosa banda sonora de este juego, sólo tienes que presionar «arriba», «derecha» y «start» en la pantalla del título. Accederás a un menú de selección musical en el que podrás examinar todas las melodías que contiene el cartucho.

SOUND TEST
SOUND 07
START A OR B
EXIT SELECT
SUNSOFT 1990

## Dragon Ninja

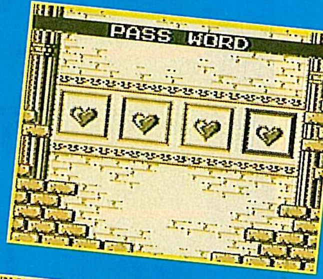
N.E.S



Para conseguir 64 vidas en este jugoso arcade de Ocean intenta lo siguiente: Conecta dos mandos a tu consola y pulsa, en la pantalla del título, «B», «A», «abajo», «arriba», «abajo» y «arriba» con el control del segundo jugador. Presiona entonces «Start» en el otro control y... ¡ya está! Invencible, si es que eres lo suficientente hábil como para no dejarte pisar con tantas vidas.

## Castlevania II

GAME BOY







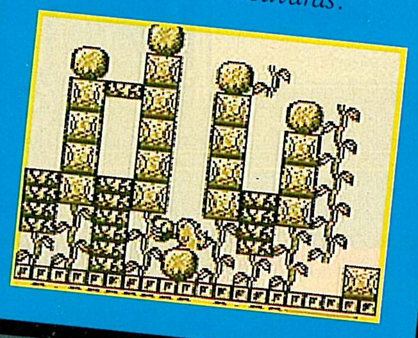
Introduce este código al inicio del juego y disfrutarás de nueve vidas más. Toma nota: «vela», «vela», «corazón», «corazón». Útil, ¿no?.

Si antes de ponerte unas vidillas extras prefieres escuchar los sonidillos del cartucho de Konami, introduce en el mismo sitio: «corazón», «corazón», «corazón», «corazón». Y te llevarás una sorpresa.




## Godzilla

Si deseas escuchar las musiquillas de este juego, presiona todos los botones de tu Game Boy a la vez. Al segundo intendo aparecerá una pantalla «Sound test». Con el control seleccionarás el sonido y con la B lo activarás.






N.E.S

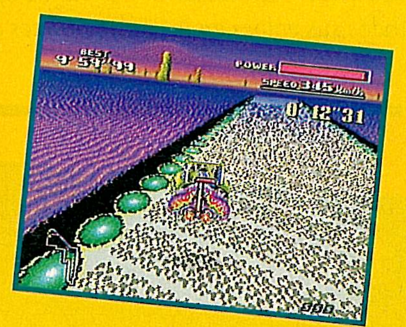
## Punch Out

Para pelear en «another world circuit», una especie de fase oculta con un luchador enmascarado, introduce el password «135 792 4680» y, acto seguido, pulsa «select», «A» y «B» a la vez.




## F-Zero

Este truco es para los que se pasan horas y horas intentando rebajar el tiempo de carrera en la opción «practice». En el momento de seleccionar el rival, escoged el coche amarillo. En la parrila de salida no dejéis de apretar el acelerador. Para cuando el semáfaro se ponga verde, saldréis despedidos y podréis colocaros justo por delante de vuestro contrincante. De hacerlo correctamente recibiréis



un «leve empujoncito» que os permitirá alcanzar la velocidad máxima en unos segundos. Ni que decir tiene que la maniobra os ahorrará un tiempo precioso. Ni que la táctica se puede utilizar en cualquier momento del juego. Aunque eso dependerá de vuestra habilidad.



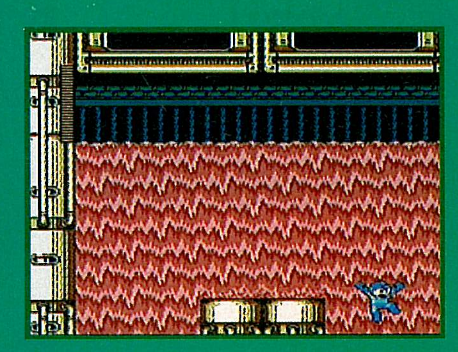

## Super Smash T.V.

Para seleccionar la pantalla en la que desees empezar a jugar con el cartucho de Acclaim, no tienes más que situarte en la pantalla de opciones y realizar la siguiente combinación en el pad: «derecha», «derecha», «arriba», «abajo», «R», y «L». Si oyes la palabra ¡Bingo! podrás acceder al «Circuit Warp» y elegir el momento en el que comenzar la batalla. Para escuchar el «sound test» pulsa «L», «R», «L», «L», «R» y saldrás al menú de melodías.




## Megaman III

Con este truquillo que ahora mismo pasamos a contarte conseguirás inmunidad en las caídas y una habilidad especial para realizar súpersaltos en esta dificultosa aventura -tercera ya de la saga- de Megaman. Apunta, que la cosa tiene tela. En las fases del «Snake Man», «Shadow Man», «Gemini Man» o «Needle Man» tírate deliberadamente por un agujero y asegúrate de que el agujero es de los de muerte. Mientras estés cayendo, aprieta el botón «A» del mando de control 1 y «derecha» del mando de control 2 hasta que pierdas toda tu energía. Tan pronto como vuelvas a pulsar «derecha» en el control 2, serás invencible a



las caídas y capaz de realizar todos los súpersaltos del mundo.
Cuando pongas en práctica el truco, te darás cuenta de que sólos eres invulnerable a las caídas en las fases que te hemos comentado al principio-suficientes, creemos por aquí-. Pero también podrás advertir que la capacidad de saltar por encima de cualquier obstáculo estará siempre contigo. Aprovecha esta garantía de vida para deshacerte de bichos que antes era imposible atender, y evitarte demasiadas complicaciones.




## T.M.H.T.

GAME BOY

Recuperar la energía perdida por culaquier tortuga es algo sencillísimo. En cualquier momento del juego presiona «pausa» y luego pulsa «arriba» dos veces, «abajo» otras tantas, «izquierda», «derecha», «izquierda», «derecha», «b» y «a». Fácil, ¿no?.

P.D.: Sólo podrás efectúar este truco una vez.




## Super Tennis

SUPER NINTENDO

Elige cualquier jugador en la pantalla de selección y, con el pad del segundo jugador, presiona: «L», «L», «L», «L», «L», «X», «R», «R», «R», «R», «R», «R», «R», «X». En un abrir y cerrar de ojos habrás convertido todos sus golpes en los más potentes del campeonato.




## Final Fight



N.E.S

Si te resulta difícil avanzar en este genuino juego de peleas callejeras, aquí tienes un remedio muy efectivo. En la pantalla del título, pulsa «L» y «start» simultáneamente. ¿Qué ocurre? Pues nada. Que aparece en pantalla un completo menú de opciones que te permitirá elegir y comprobar un buen montón de cosas: el nivel de dificultad, escuchar la banda sonora, los diferentes ruidillos, y, además, añadirá vidas a los fortachones Haggar y Code

## F- Zero

SUPER NINTENDO

Si presumes de ser uno de esos especímenes que está a punto de completarse la «King League» en el grado de dificultad «Expert», te vamos a dará una ¿buena? noticia. Cuando completes la serie de carreras, te enfrentarás a un nuevo nivel. Master será su nombre y ¡maldita! su dificultad.



## Super Mario World



SUPER NINTENDO

Muchas veces habrás querido volver a entrar en castillos o mini-fortalezas ya conquistadas de la misma forma que lo haces en mundos anteriores. El problema estaba en que las fortalezas se derrumbaban y no te permitían pasar. No te preocupes. Si deseas explorarlos de nuevo sitúate encima de sus ruinas y pulsa «L» y «R» a la vez.



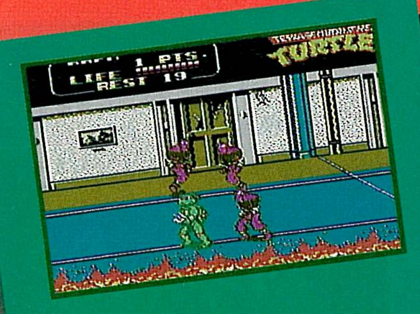




## Rad Racer

N.E.S

Pulsa el botón «A» y «Start» a la vez para continuar en el mismo lugar en el que perdiste, una vez que te hayan eliminado.

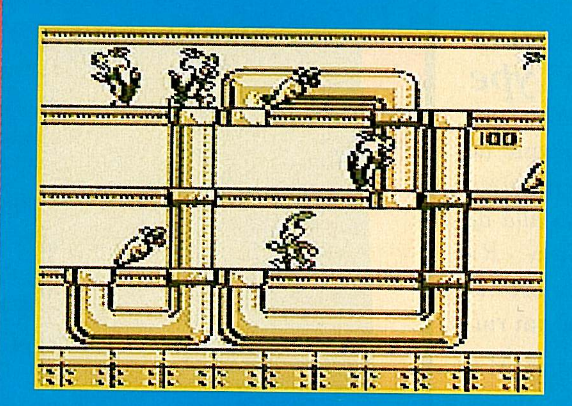



## N.E.S TMHT 2

El siguiente truquillo te permitirá iniciar la segunda parte de las tortugas ninja con 19 vidas del ala. En la pantalla del título presiona «arriba», «derecha» dos veces, «abajo» tres veces, «izquierda» cuatro veces, «B« y «A». Si eres un poquitín habilidoso con el mando y conoces la táctica de los turtles y sus enemigos, no tendrás nada que temer de aquí en adelante.

## GAME BOY Bugs Bunny's Crazy Castle

*Qué hay de nuevo, viejo? Mientras degusto esta jugosa zanahoria se me ha ocurrido escribirte unos «passwords» para que mi nombre, el conejo de la suerte, no quede por tu culpa en entredicho. No te olvides de mí y ¡utilízalos!.*



STAGE 10 - WZFS.
STAGE 20 - ZTPZ.
STAGE 30 - WYCZ.
STAGE 40 - TX9W.
STAGE 50 - 2TWX.
STAGE 60 - YTKX.
STAGE 70 - SHE2.
STAGE 80 - XHO2.
Cuando me sepa algunos más, te los iré contando. Pero mejor no abuses mucho...

## GAME BOY Megaman II

Esperamos que no digas nunca que nuestros trucos están pasados. Veáse el ejemplo. Megaman II lo acabamos de acabamos de comentar y aquí tienes ya la lista completa de passwords que te catapultará entre las fases.

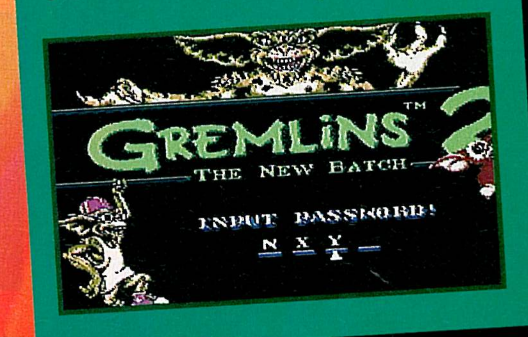
1.- A1, A3, B3, C3, D2, D4.
2.- A1, A3, B4, C3, D2, D4.
3.- A2, A3, B1, B4, C3, D2, D4.
4.- A2, A3, B1, B4, C3, D1, D2, D4.
5.- A2, A3, B1, B4, C4, D1, D2, D4.
6.- A1, A2, A3, B4, C4, D1, D2, D4.
7.- A1, A2, A3, B4, C2, C4, D1, D4.
8.- A1, A2, A3, B4, C2, C3, C4, D1.

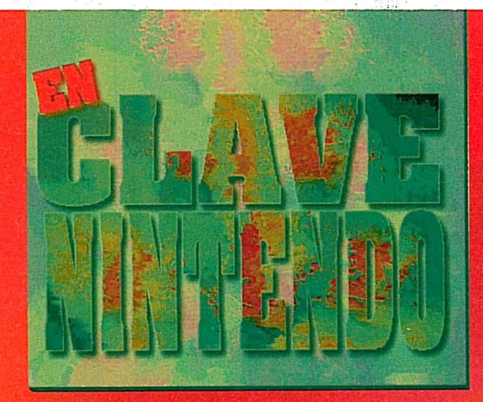
No queremos ser malos. Si te apetece los usas y sino los dejas ahí, tranquilitos. Pero que conste que nosotros, que somos muy hábiles, te los ponemos en bandeja.

## N.E.S Gremlins 2

¿Te gustan las complicadas aventuras de Gizmo? A nosotros también. Por eso te recordamos las claves de cada nivel. ¿Que ya las sabes? Nos extraña, pero, bueno, seguro que nunca habrás tenido la ocasión de leerlas en tu revista favorita. Ni de comprobarlas y observar atónito que funcionan, cómo funcionan y qué enorme utilidad tienen.

NIVEL 1-2: BVKF.
NIVEL 2-1: DXNH.
NIVEL 2-2: CGMW.
NIVEL 3-1: NJTD.
NIVEL 3-2: ZFPJ.
NIVEL 4-1: SHMC.
NIVEL 4-2: VLBB.
NIVEL 5-1: NXRD.









## Super R-Type

Si te resulta complicado pasar de nivel haz lo siguiente: Presiona «Select» para ir a la pantalla de opciones, oprime el botón «R» nueve veces, pulsa otras nueve veces «arriba» y espera a oir un ruido. Aprieta «R», «Select» y«A» a la vez unas cuantas veces.






## Low G Man

Si no conoces los «passwords» «MICH», «SCRD» y «MP45» para el clásico de Nintendo, toma buena nota e introdúcelos en el juego. Viajarás mucho más rápido y no te encontrarás viejos enemigos conocidos.

Si ya los conoces , entonces intenta estos:«SONG»y «LOBB». Uno es para oir músicas, el otro es una sorpresa.

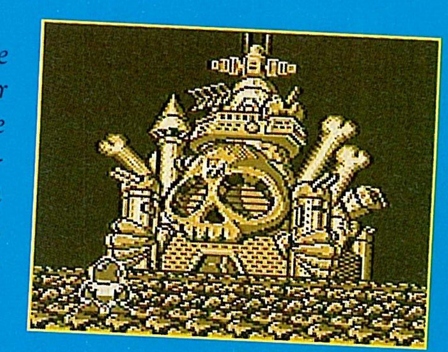






## Megaman

Os aseguramos que una lágrima se nos cayó en la arena al recordar uno de los clásicos más entrañables que jamás hayamos jugado en nuestra Nintendo. Se llama Megaman. Y es todo un súper héroe. Si tuquieres recordarlo con añoranza y cariño, haz el favor de tomar nota de estos paswords, porque, ojo, el jueguecito se las traía.

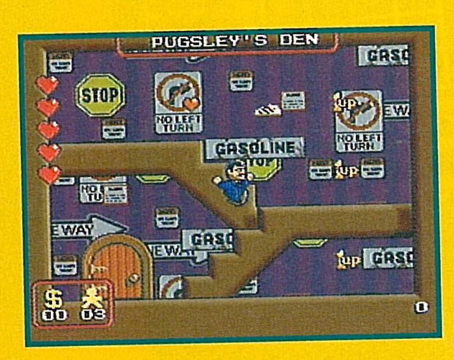


Cuando derrotemos a Elecman obtendremos el siguiente pasword: A2, A4, B3, D1, D2.
Al eliminar a Iceman saldrá esto en la pantalla: A1, B4, C1, D2, D4.
Fireman nos regalará éste: A2, A3, C1, D2, D3.
Cutman nos introducirá en el castillo del Dr.Wily mediante este otro: A2, A3, B4, C2, C3.
Utilízalos, y no te preocupes por acabar Megaman: hay otro esperando.

## The Addams Family




Este mes, la Familia Addams está de enhorabuena. Dos trucazos para uno de los mejores juegos de Super Nintendo: uno, el que ya os hemos contado, y otro, que ahí va. ¿Pads preparados?
Para empezar, déjate matar, y cuando aparezcas en la pantalla de «Continue» dirígete al extremo izquierdo. ¡Sorpresa! Cuatro vidas extra te esperan en una pantalla que, hasta el momento, había estado oculta.







¡Pero hay más vidas! Al inicio del juego, una vez que entres a la mansión, no debes subir por las escaleras, mejor camina hacia la izquierda. En el momento en que te encuentres a la derecha del icono que señala cuántas vidas tienes, pulsa el pad de control hacia arriba: una puerta secreta se abrirá por arte de magia, y en el interior de la habitación a la que te da paso encontrarás tres vidas extras, unas zapatillas que aumentan la velocidad y un corazón.
Y no acabamos. Si te tiras de los pelos y a tus amigos les muerdes las orejas por lo rápido que pierdes tus corazones de energía, introduce la clave «BLS1T» como «password»y obtendrás cinco corazones de energía que te acompañarán hasta el final.







## Street Fighter II

Más que un truco, esto es un aviso. Muchos de vosotros habréis logrado terminar el juego y para vuestra sorpresa más sorpresiva y sorprendente no habéis podido ver con vuestros ojillos ninguna de las estupendas pantallas de felicitación. ¿Cuál es el problema? Pues exactamente que habéis elegido un nivel de dificultad inferior al tres. Y es que sólo a partir de este número podréis deleitaros con esas sabrosas pantallas. Ah! Por si no lo sabéis, cada jugador tiene su historia propia. Ánimo y a ver si lográis verlas todas. Con un poco de práctica, claro.

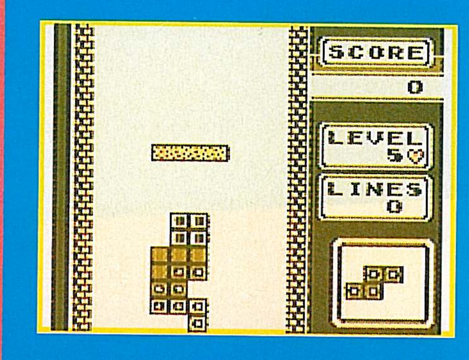
GAME BOY

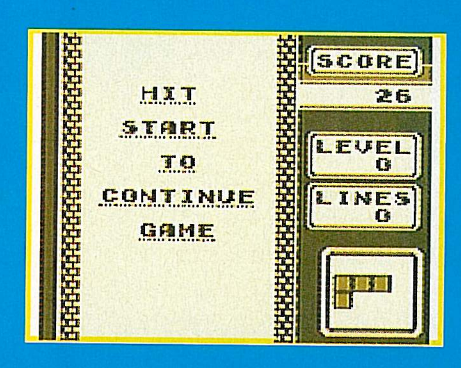
## Tetris

Este programa ha sido, sigue siendo y será el más adictivo de todos los tiempos. Seguramente, el único juego que gusta a todos los miembros de la familia, incluidos los más reacios a todo lo que suponga sentarse delante de una consola. También es un juego muy trabajado, muy visto ya. Pero eso a nosotros nos da igual. Por eso vamos a contaros una estrategia muy útil para los que gustan de este rompecabezas ruso. Ahí va:

Si pausas el juego, aparecerá una pantalla en la que lo único que se muestra es una frase que te invita a volver a jugar. A estas alturas suponemos que sabrás que en todo Tetris hay un cuadro pequeñito que te da la información sobre el siguiente bloque que te va a caer encima, y que éste desparece en ese preciso momento. Pues bien, si pulsas «select» dos veces -ya os hemos dicho que en modo pausa- ese bloque reaparecerá en la pantalla, para regocijo, jolgorio y algarabía de todos vosotros.

Pero, aún hay más. Si deseas evitarte los diez primeros niveles de dificultad y sumar diez al que elijas, pulsa «abajo» y «Start» en la pantalla del título. Un corazón al lado del icono que indica el número de fase te mostrará que todo ha funcionado. Y te podrás hacer el valiente con los amigos.



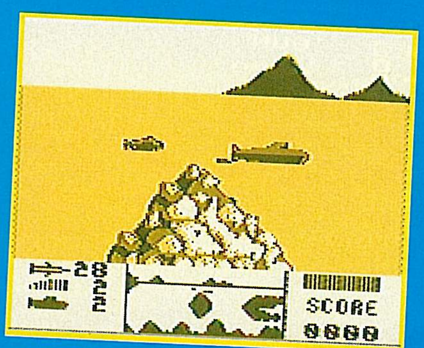




GAME BOY

## The Hunt for the Red October

Muchos nos odiarán por no haberles dicho esto antes. En la pantalla del mapa pulsa «A» y «B» a la vez, y, seguidamente, «arriba» y «abajo». El resultado será de 25 superproyectiles que sustituirán a los 3 habituales para hacer frente a tus complicados adversarios.

En la pantalla de seleción de número de jugadores presiona, en este orden, las siguientes combinaciones: «izquierda», «derecha», «B», «Select», «izquierda», «derecha», «B», «Select» y «Start». Si no se te ha atragantado la maniobra, tendrás oportunidad de comenzar la huida en el nivel que tú, y sólo tú, elijas. ¡Vaya respiro! Jamás se podrá hacer un juego más difícil.

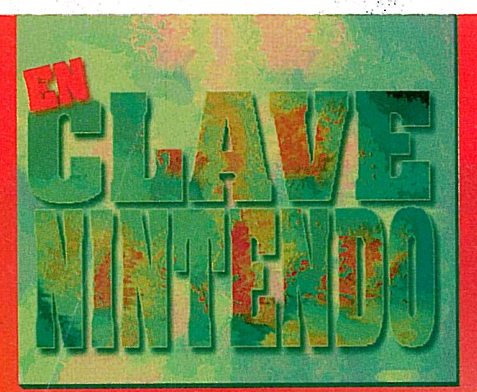





N.E.S

## Guerrilla War

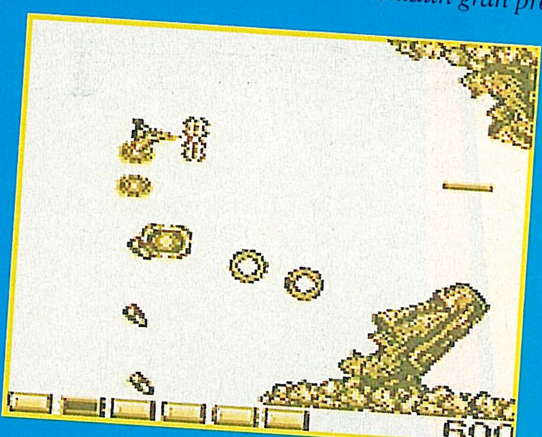
Estamos seguros de que te gustaría contar con alguna «ayudita» extra para conseguir liberar tu isla de la cruel dictadura a la que se ve sometida, ¿verdad?. Muy fácil. En la pantalla del título, pulsa «A», «B» y «Start». ¿Qué pasa? Pues que podrás seleccionar el lugar en el que iniciar el combate. Asi como la dificultad -easy, normal, hard- con la que plantearte la estrategia.

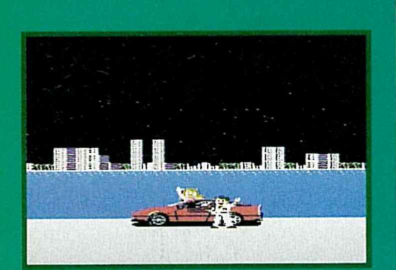



GAME BOY

## Nemesis

Némesis, una de las aventuras espaciales más famosas de todos los tiempos tenía que tener su truco. Y nosotros lo hemos encontrado.
Este gran juego intergaláctico teníaun gran problema y es que siempre que nos mataban una vida , al volver al juego te quitaban todas las armas que hubieras conseguido mientras avanzabas por las angostas cavernas y demás escenarios alienígenas. Pues bien,esos se ha acabado. Ha llegado la hora de negarse en rotundo a que esto suceda. Hay que tomar cartas en el asunto . Para ello sólo tendrás que realizar correctamente la siguiente combinación. En cualquier momento del juego, pausa la partida y pulsa «arriba» dos veces en el pad de dirección, «abajo» otras dos, «izquierda», «derecha», «izquierda», »derecha, «b», «a», «b» y «a», para acabar con «start». Dispondrás así de la nave espacial más equipada del universo Nemesis.



N.E.S

## Rad Racer

*Este es uno de esos trucos que a vosotros, fans de Nintendo, os llenará de satisfacción. Presumir de haber visto el final de un juego es una de esas sensaciones que a los que lo degustan, les llena de orgullo y alegría. Pues bien, aquí tienes uno de esos extraños trucos que vagan por los chips de los cartuchos y que permite no tener que jugar y jugar hasta el final, para acabar con éxito la misión que propone Rad Racer:*

*Deja que comience la «demo» y, mientras, pulsa «A» y «diagonal superior derecha» en tu «pad» de control simultáneamente. A la vez que haces esto, presiona ¡60 veces nada menos !el botón «B», y al fin pulsa «Start».*
*La secuencia final está servida. Y vaya secuencia.*

N.E.S

## Prisioners of War

Esta aventura consistía, si te acuerdas, en que un commando debía infiltrarse en los cuartes del enemigo, dejarse apresar, rescatar a los buenos y emprender desde allí una huida sin descanso en busca de la victoria final.

Pero, si también te acuerdas, hacer todo eso era bastante difícil.
Por suerte hemos encotrado la solución, un trucazo que os regalará la interesante cantidad de 20 vidas. Ahí lo tienes, de regalo:
Durante la pantalla del título, pulsa «a», «b», «b», «arriba» dos veces, «abajo», «izquierda» y, luego, «start». El resultado es una buena razón para acabar este bélico juego sin necesidad de jugar hasta que se te salgan los ojos de las órbitas.

N.E.S

## Bart VS the Space Mutants

Empecemos desde el principio y sin dilación. Lo primero que te puede plantear algún problema en este juego es la primera vida extra, que nos regala el icono de Krusty, y que está justo al principio. No te vayas sin él: las vidas extras son almacenables y se harán imprescindibles al final del juego. Para llegar al «aparentemente» inalcanzable Krusty, únicamente deberás saltar encima del buzón, con el botón que permite el salto largo apretado.

Unos pasos más adelante llegarás a la puerta del cine. ¿A que os habéis preguntado alguna vez la utilidad del cine? Muy simple. Espera a que el contador de tiempo llegue a 400 y entonces un niño con una camiseta púrpura saldrá del local. Ya sabes, consigue un spray y tíñele de rojo. Ten cuidado, porque si no le esquivas, te seguirá durante un buen período de tiempo. Para ello sólo tienes que ponerte cara a cara con él y saltar por encima.. Asunto terminado.




Ya estamos en la calle de las tiendas. Cambiar el color de la boca de incendios con la que nos tropezamos nada más llegar es realmente sencillo, pero no lo es tanto un toldo situado justo encima. Para pintarlo, entra en la tienda que hay debajo y compra una llave inglesa (wrench). Acto seguido, sal y sitúate al la izquierda de la boca de riego, muy pegado a ella. Selecciona la llave y un chorro de agua a presión cambiará de color el dichoso toldo.




Recuerda que si quieres que las macetas cambien de color tienes que dirigir tu spray al tiesto. Lo que pasa es que esto es bastante complicado porque Bart no dispone de la facultad de agacharse. Por eso muchas veces se verá obligado a saltar desde un marco de puerta o de ventana inferior para llegar a la base de la maceta. Por otra parte, ¿sabes que hay un cubo que al tocarlo se vuelca y pinta por completo un enorme toldo?. Hay una bola roja colocada justo debajo. Si la empujas y saltas sobre ella en el momento en que se encuentre debajo del cubo, te ahorrarás tener que subir a dar una patada al tiesto.

La fase del monopatín no debe darte demasiados problemas, ya que con saltar en el momento en que veas cualquier enemigo, sea un perro, un mutante o Jimbo, el loco del Skate, solucionarás el problema. Es mucho más práctico saltar que esquivar, os lo aseguramos.




La última fase tiene cosas realmente interesantes. Para empezar, pueba a mandar un cohete a la letra E que sepára las palabras «Kwik y Mart». Podrás escuchar el «sound test» completo de todas las fases del juego, a la vez que consigues unas vidas extra.



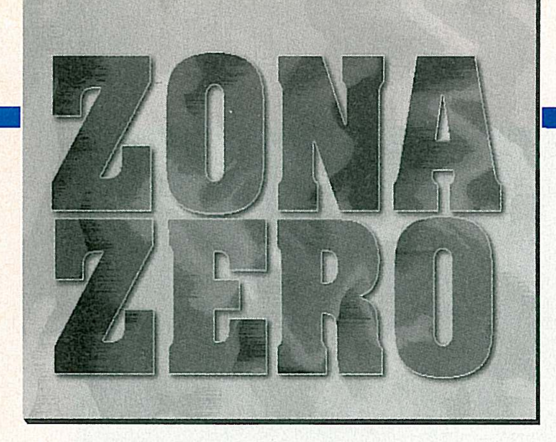

Al que quiera saber para qué rayos sirve el silbato, no tiene más que situarse debajo de la última ventana de la casa de retiro, hacelo sonar par que aparezca el abuelo Simpson y ayude a su nieto, haciéndole entrega de una buena cantidad de monedas y, por supuesto, de vidas extra.

Ya suponemos que con todas las ayudas que te hemos prestado, habrás logrado eliminar la barrera final y




enfrentarte con Adil, el guardián de fase experto en explosivos. Técnica para deshacerte de él: Si cuentas con los dos iconos que marcan cada vida de Bart, pégate a Adil, lánzale piedras sin cesar y no te preocupes de nada más. Como mucho, antes de ser derrotado sólo te hará perder uno de estos iconos que, además, te será repuesto al comienzo de la siguiente fase. En todo caso,si quieres asegurar la victoria, colócate lo más lejos posible de él y preocúpate únicamente por esquivar sus lanzamientos saltando antes de que lleguen a ti. Dispara continuamente y Adil desaparecerá de la escena.






# Estamos Abier

Porque estas páginas son para vosotros. Para los que nos leéis,

todos, vamos. Así que no perdáis un segundo y enviadnos vue

que aparezcan vuestros  más increíbles, interesan

otra brillante  que se os ocurra. Lo aceptaremos to

Y además, si lo que nos enviáis resulta publicado, os regalarem

**Enviadnos vuestros dibujos, records, cartas o ideas a HOBBY PRESS, S.A. NINTENDO ACCIÓN**

# tos al Público

para los que tenéis muchas cosas que contarnos. Para

stros mejores  , fotografías de las pantallas en las

tes

Querido Nintendo Acción:
Hola, me llamo Jesús y me gustaría que destripáseis SuperTennis para así poder ganar a mis amigos. También me encantaría saber todos los secretos de NES OPEN, el juego de golf de Mario.
Me entusiasman vuestros trucos y todo lo demás.
A mis amigos también les gusta la revista.
Nada más. Saludos:

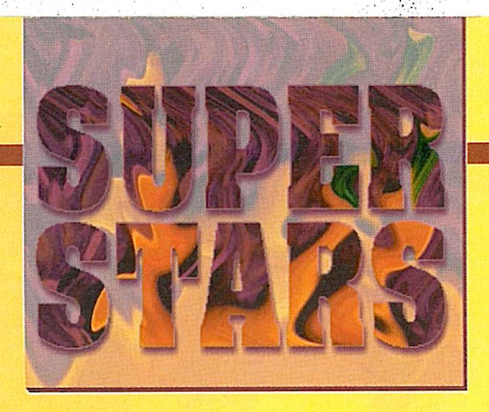
P.D. Espero que me publiquéis esta carta, me haría mucha ilusión.

contándonos vuestras opiniones, o cualquier

do encantados y así nos ayudaréis a hacer una revista mejor.

os este sensacional 


C/ de los Ciruelos nº4 28700 S.S. de los Reyes (MADRID). Indicando en el sobre ZONA ZERO.




# Super Mario Kart

El más divertido y original juego de carreras del mundo llega a Super Nintendo de la mano de nuestro fontanero favorito.

Mario y toda la panda de personajillos que habitan en sus aventuras -Luigi, Bowser, Yoshi, Toad, Donkey Kong Jr., la Princesa y Koopa- competirán entre sí por hacerse con la victoria en el Campeonato Nintendo de Karts, una de las pruebas de velocidad más prestigiosas del circuito consolero.

Sin embargo, como os comentamos, la carrera del siglo no está protagonizada exclusivamente por Mario. A la hora de entrar en la competición podréis elegir entre cualquiera de los pilotos que os hemos comentado, teniendo en cuenta que el kart de cada uno de ellos tiene unas cualidades determinadas en cuanto a velocidad, agarre, aceleración, etc...

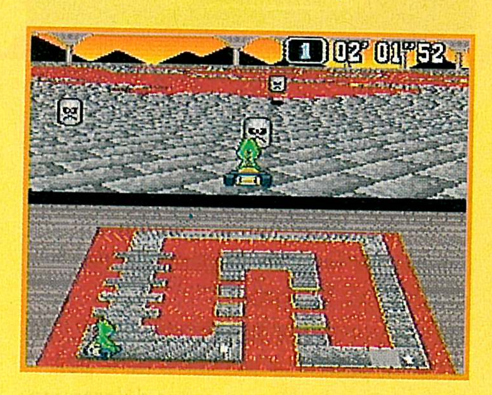


## Un universo de opciones

Necesitaríamos tres revistas y media para poder desmenuzar una a una la gran cantidad de posibilidades que nos ofrece este juego -algún día lo haremos-, pero de momento os contaremos que Super Mario Kart permite la participación simultánea de dos jugadores y de una forma sencillamente magistral. Ojo al mecanismo. La pantalla se divide

en dos mitades, de forma que se nos permite seguir las evoluciones de nuestros respectivos Karts. Algo que, además de comodidad, garantiza diversión sin límite y «piques» continuos.

Pero no se detiene ahí el despliegue de opciones. Tanto en el caso de que decidáis jugar solos o en compañía de



*Nintendo ha aprovechado al máximo la potencia del chip MD7, con sus rotaciones y acercamientos.*

algún amigo, podréis introducios en el «Mario Kart GP» -una modalidad de combate veloz-, seleccionar la liga donde queráis competir según vuestra pericia al volante y, directos ¡a por la victoria!.

En este modo de juego la pantalla también se partirá por la mitad, sólo que esta vez la parte inferior os mostrará una vista general del circuito, gracias a la que siempre estaréis al tanto de las posiciones de los oponentes. Además, si presionáis «select» en vuestro pad de control, la panorámica general será sustituida por una vista del retrovisor.

Más cosas. Si tenéis algún afortunado colega con quien jugar, además del

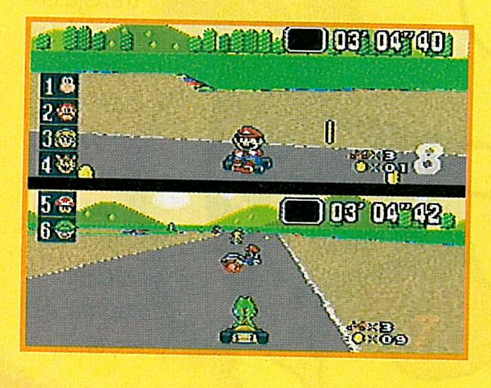


*«Super Mario Kart» posee una variedad increíble de circuitos, y de trazados, de terrenos, de trampas, de obstáculos, de sensaciones...*



entretenidísimo Mario Kart GP, podréis entrar en «Match Race», la modalidad que os propone una carrera entre ambos a dos sin nadie más que pueda entorpecer vuestros movimientos. Ni que decir tiene que la pista en la que queráis probaros ser de libre elección.

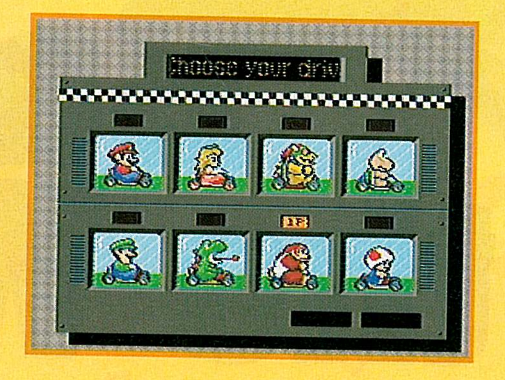
Para redondear esta opción existe la posibilidad de entrar en «Battle Mode», donde al genuino estilo de las peleas de «Mad Max», deberéis eliminar las tres esferas protectoras que rodean el Kart de



vuestro adversario. Para lograrlo deberéis arrojar los objetos que recojáis -setas, pieles de plátanos- del suelo de la pista y lanzárselos al contrincante.

## ¡Mario, eres el más grande!

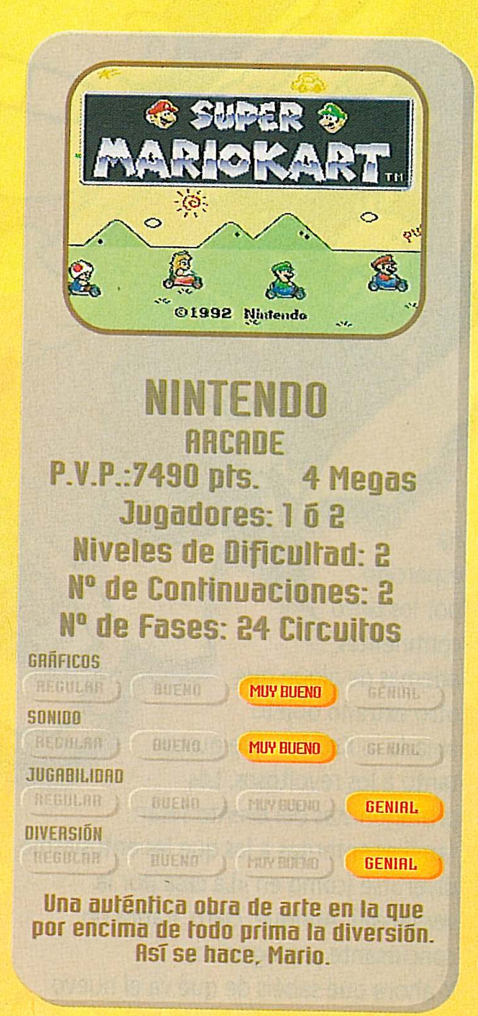
La idea de colocar a Mario al frentede un Kart, junto a sus amigos y enemigos de la






*La idea del programa es muy simple pero ha sido llevada a la práctica de una forma espectacular.*

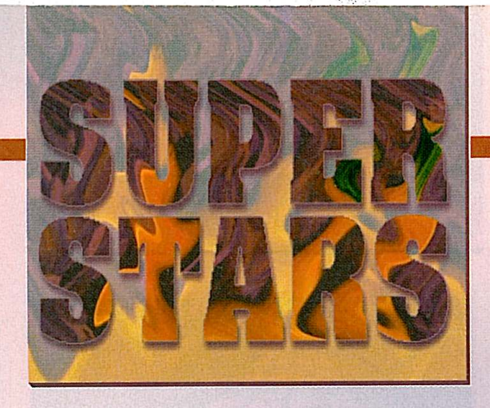
serie más famosa del mundo nos parece genial. Acostumbrados a ver al fontanero siempre a saltos, a lomos de Yoshi y huyendo, nos ha agradado muchísimo jugar con él en plan tranquilo, deportivo, sin vidas y sin posibilidades de acabar mal. No obstante, hay cosas que nunca se van del todo. Por eso quedan setas, plumas, caparazones, corazones y todo eso que siempre ha caracterizado a Mario.




**NINTENDO**
**ARCADE**
P.V.P.: 7490 pts. 4 Megas
Jugadores: 1 ó 2
Niveles de Dificultad: 2
Nº de Continuaciones: 2
Nº de Fases: 24 Circuitos

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| GRÁFICOS | REGULAR | BUENO | **MUY BUENO** | GENIAL |
| SONIDO | REGULAR | BUENO | **MUY BUENO** | GENIAL |
| JUGABILIDAD | REGULAR | BUENO | MUY BUENO | **GENIAL** |
| DIVERSIÓN | REGULAR | BUENO | MUY BUENO | **GENIAL** |

Una auténtica obra de arte en la que por encima de todo prima la diversión. Así se hace, Mario.




# Bart vs the World

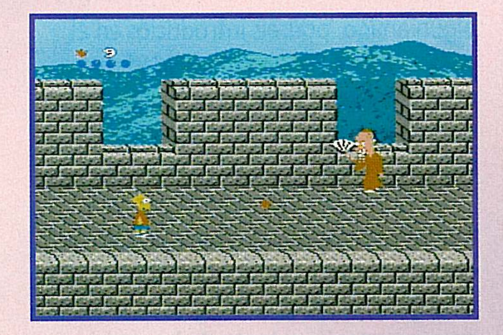
Montgomery Burns, el siniestro director de la planta nuclear de Springfield, patrocina el concurso «La Caza del Tesoro» que se emite diariamente en el show televisivo de Krusty. El concurso es toda una monada. Consiste en recolectar todas las caras de Krusty que el hábil pasayo ha esparcido por los cinco continentes, además de algún que otro extraño objeto «made in Krusty» que gustan tanto a los revoltosos. Los protagonistas del evento serán familias enteritas a las que les entusiasme divertirse (como en «La casa por la ventana»). Aunque, claro, habrá un concursante protagonista.
Y ahora que sabéis de qué va el nuevo concurso y casi, casi, la familia que participa, os explicaremos qué pinta el avaro Burns en este embrollo, y porqué despilfarra tanto dinero en una cosa tan inútil. La respuesta no está en el viento, sino en el balance de ingresos y gastos que controla el "pelota" Smithers. Este cálculo señala que desde que Homer Simpson trabaja en la central, las ganancias han bajado en un tanto por ciento altísimo. Así pues, el





*En Acción: Cuando hagáis un pleno en la máquina, obtendréis hasta tres krustys de regalo.*

concurso forma parte de la estrategia de Burns para alejar de Springfield a la famosísima familia y de paso hacerla desaparecer del mapa.
Los encargados de tan afanosa tarea serán los parientes que Burns tiene por todo el mundo. Unos cuantos dólares y se encuentra familia por cualquier rincón que uno pase.



## Escenarios del viaje

Los Simpson visitarán la China de Fu Manchú Burns, el Polo Norte del abominable Burns de las Nieves, el antiguo Egipto de Ramsés Burns y para terminar, el Hollywood de Eric Von Burns. Cada pariente será el guardián del mundo que visitéis, pero tened en cuenta que cada uno superará al anterior en astucia y peligrosidad.

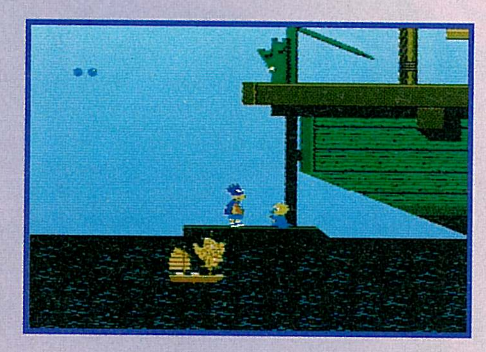
Cada escenario contiene una pantalla de mapa que muestra cinco subfases a las que podréis acceder, una vez dentro del mundo. Dos de ellas son niveles de acción que se tienen que completar por narices si se quiere cambiar de escenario. Las otras tres son una especie de pantallas de bonus que no condicionan el desarrollo general del juego, pero que sí proporcionan «Krustys» de regalo a los que logren culminarlas con éxito.

Los juegos de pantalla son muy variopintos. Van desde un Trivial en toda

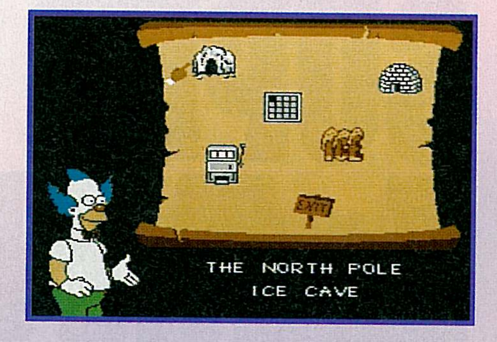



regla sobre la serie de los Simpsons -por supuesto en inglés y muy difícil- , hasta una máquina tragaperras con las caras más conocidas de vuestros personajes favoritos, pasando por un juego de naipes a modo del «Tebeo Doble» del queridísimo «No te rías que es peor».

Los niveles de acción, por contra, son de todos los tipos, y tan pronto os encontraréis en medio de un laberinto imposible, como tendréis que recurrir a la habilidad en las plataformas, en la técnica de conducción de monopatines o en la huida, escape y fuga. Ya véis. Todo un conjunto atípico de pruebas que rebasa con creces la idea de original y se hace mucho más que adictivo. Pero sigamos.



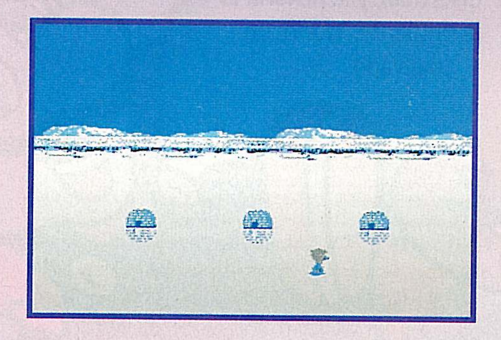
***En Acción: Haceos con los Krustys especiales que se ocultan en cada mundo, pidiendo ayuda a la familia.***




***En Acción: Antes de enfrentaros al abominable Burns de las nieves, deberéis superar dos de las cinco pruebas que nos muestra Krusty. Ni el puzzle, ni la tragaperras, ni el juego del cubilete son necesarios para acceder al siguiente mundo.***

## La vuelta al mundo en 80 trompazos

Las caídas, los tortazos y los hundimientos serán una constante del juego. Para evitarlos, y en la medida de lo posible fracturas y esas cosas, existen una

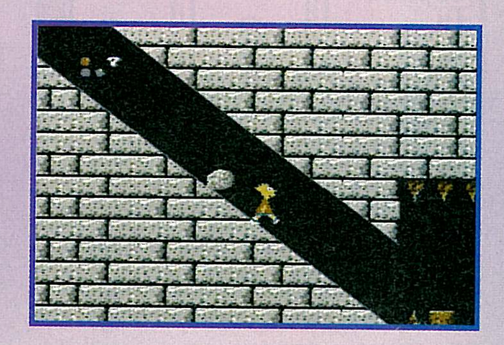


serie de «items» repartidos por toda la geografía de los escenarios. Se trata principalmente de armas, vidas extras y algún que otro excitante objeto que transformará al primogénito de los Simpson en Bartman, el súper héroe mas cutre del universo. Estos iconos no son siempre fáciles de encontrar, así que ya sabéis, os toca explorar los lugares más recónditos, subir a los lugares más



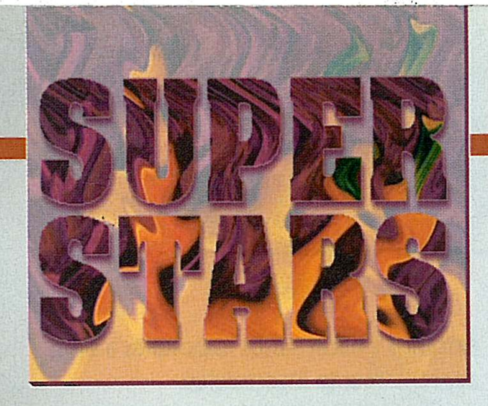

extraños y hacer saltos imposibles a sitios aparentemente inaccesibles.

«Bart Vs the World» vuelve a ser una aventura insólita. Una nueva pesadilla de esas de alucinar que no se conforma con tener de prota a Bart, sino que quiere que lo disfrutemos al máximo. Habrá que cogerle el tranquillo al colega y hacerse a la sugesativa línea Bart. ■



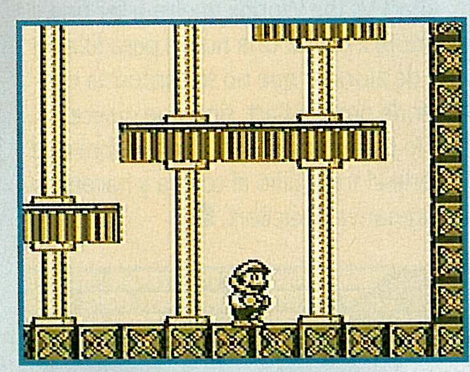
***A Bart le han bajado los humos en gráficos y le han subido, por contra, en originalidad. Mejor.***






# SUPER MARIO LAND 2

Mario no sólo ha crecido en tamaño, sino también en cosas tan importantes como la jugabilidad, la adicción y, sobre todo, la diversión. «Super Mario Land II» es, seguro, la mayor aventura jamás programada en Game Boy.¿Qué tal si os la presentamos?



Las navidades de 1989 fueron estupendas gracias al desembarco en el mercado español de nuestra querida Game Boy y su gran juego «Super Mario Land». Los Reyes Magos volverán este año a cargar sus camellos con la continuación de las apasionantes peripecias del fontanero italiano: su segunda parte.

Durante los casi tres años que han transcurrido desde la primera pasada,

## *Bienvenidos a Mario 2*

La estructura del Mario Land 2 es la misma que ya pudistéis ver en el primer cartucho (igual de divertida), y la historia es la siguiente: Wario, un malvado diablillo, ha usurpado el trono del país de Mario y se ha refugiado en su castillo. Para acceder a la fortaleza, el bigotudo deberá recoger seis monedas doradas que, para no faltar a la costumbre, están repartidas por los diversos mundos de que consta el pais.

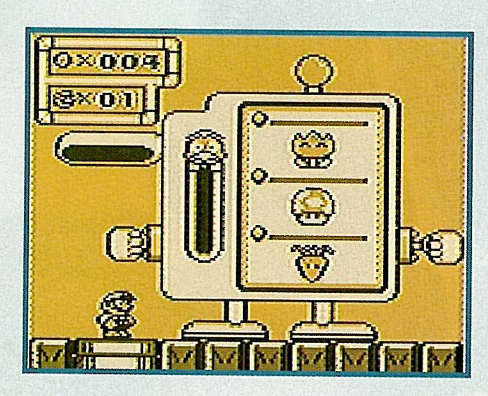
Vuestra misión será conducir a Mario a través de los intrincados vericuetos de las seis zonas que custodian cada moneda y recuperarlas todas, derrotando a los sicarios que las guardan. Sólo tendréis que penetrar en el castillo y derrotar al despiadado Wario para que la la paz vuelva Mario Land.

Para lograr todo eso que parece tan sencillo, nuestro héroe contará con una serie de objetos, unos nuevos y otros ya conocidos, que



*Mario 2 es una aventura bestial cargada de detalles mágicos y súper divertidos. Todo un reto.*

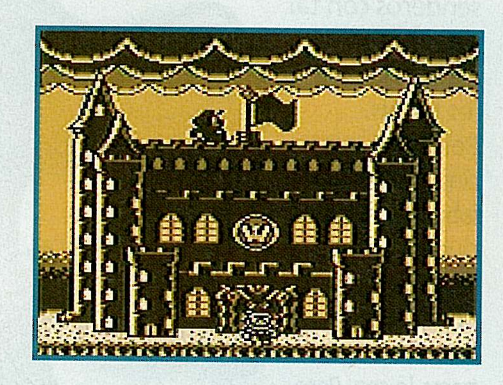
aumentarán su poder de muy diferentes maneras. Por ejemplo, el champiñon le transformará en Súper Mario, la flor de fuego le otorgará la capacidad de arrojar bolas de fuego que serán letales para la mayoría de sus enemigos, la zanahoria le convertirá en Mario Conejo, con una orejas para flotar en el aire y sobrevolar peligros insalvables y, por último, el corazón le proporcionará una vida extra. Además, si Mario logra atrapar una estrella, se volverá invulnerable por un



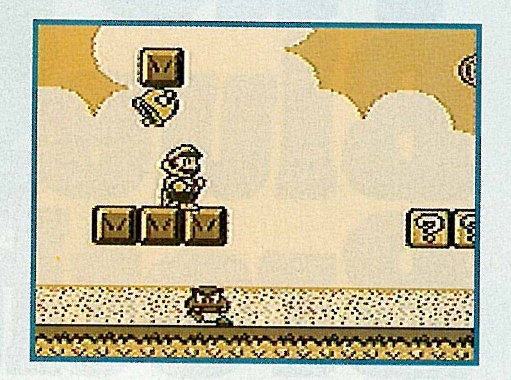
tiempo, el suficiente para escapar de una situación peligrosa.

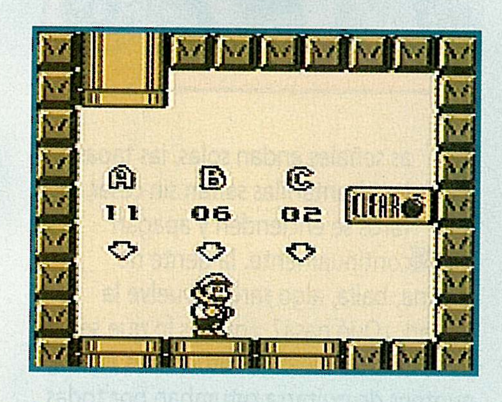
## La evolución de Mario

Mario se ha vuelto a superar a si mismo. Esa es la única conclusión que se pueda sacar del gran juego que acaba de protagonizar. El nuevo Mario suple con



creces las deficiencias, principalmente gráficas, de las que adolecía la primera entrega de la serie, y se va a los mundos de «Super Mario World» para copiarse de todo. En realidad, este Mario sigue con fidelidad los mismos patrones de

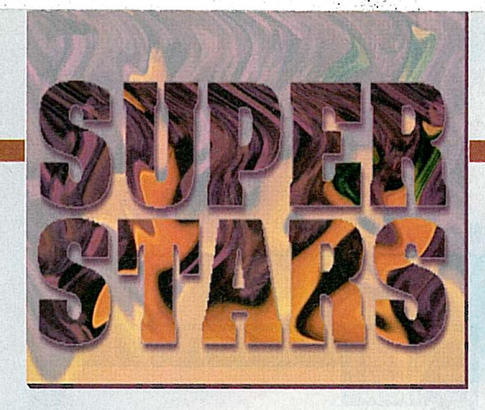




*Mario permite salvar las partidas que llevemos echadas gracias al pack de pilas que tiene el cartucho.*

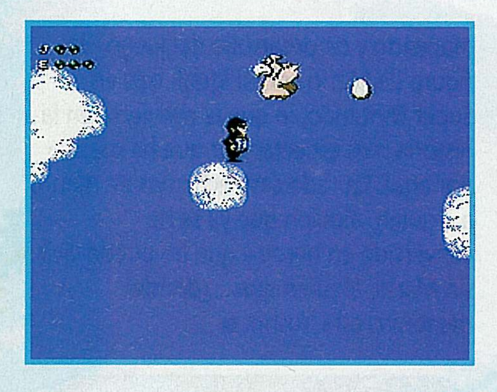
mapeado y de desarrollo del juego - la figura de Mario es casi igual- que en Super Nintendo, lo que la convierte en la historia más espectacular que ha pasado por aquí. En todo caso echamos de menos a alguien, alguien que ya se ha convertido en héroe y que no puede vivir sin Mario, alguien que... ¿dónde demonios está Yoshi? ■






# The Blues Brothers

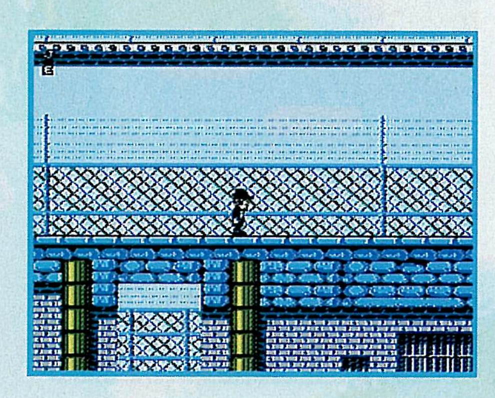
Las señales andan solas, las tapas de las alcantarillas saltan sin cesar, los faros se encienden y apagan continuamente, la gente no camina, baila, algo raro envuelve la ciudad. ¿Qué pasa?, ¿qué es lo que se oye por ahí? Una melodía resuena en el aire, punteos de guitarra retumban por todas partes y el ritmo se apodera de las calles.

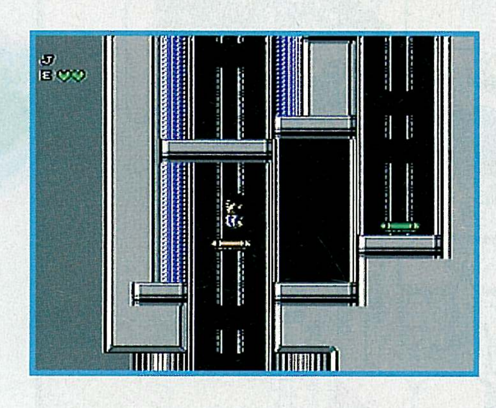


*En Acción: Todo el secreto de la primera fase está en las nubes. No, no en el aire, sino en las nubes. O mejor dicho, en una especie de camino secreto y difícil al final del que os espera el pasaporte a la segunda y más intrépida fase.*

No podían ser otros. Y no podía ser de otra forma. Jake y Elwood, los hermanos más marchosos del mundo, han vuelto a la ciudad y, con ellos, todo el frenesí que acarrea el mejor «rythm'n'blues».

La última vez que los «Blues Brothers» llegaron a la ciudad, el furor de las masas creó tal confusión que toda la metrópoli quedó envuelta en el más absoluto de los caos. Que se lo pregunten al sheriff

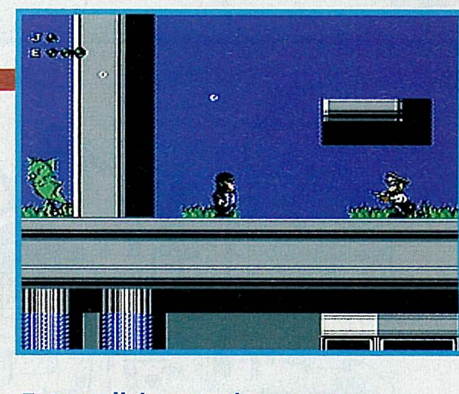




McGraw, que le hablen de los jaleos que se armaron y de lo que está preparando para evitar que los dos hermanos lleguen a tiempo al concierto: rutas de acceso saboteadas, caminos cortados, policía por todas partes... Y es que el sheriff no escarmienta. Ni tampoco sabe con quiénes se está enfrentando.

## Esto sí que es Rock'n'Roll

Pues con los «Blues Brothers». Con los únicos seres capaces de inventarse caminos, rutas y senderos con tal de subirse a un escenario. Ahí les tenéis. Peleados con las cinco zonas más laberínticas de la ciudad. Como si creyeran que van por el buen camino. Y quizá hasta lo sea. Pero tan bueno como duro. Y tan

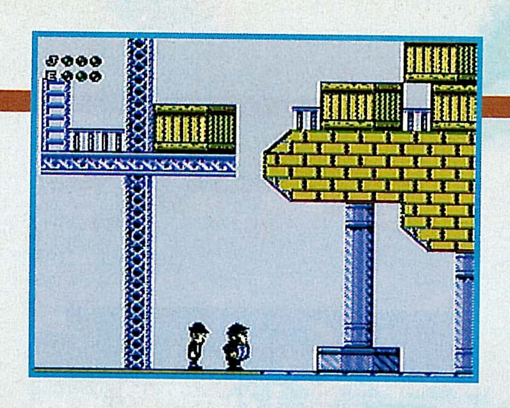


*Este policía estará presente en todas las fases. La mejor forma de hacerle frente será hacerle espalda.*

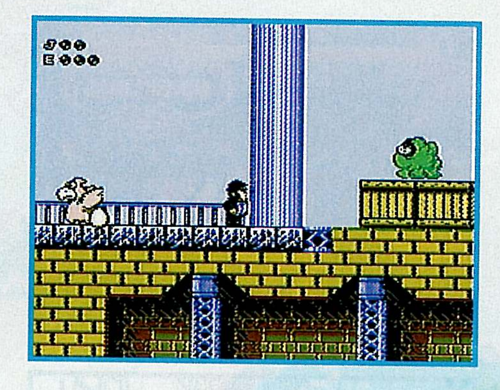
duro como musical. Porque si hay algo que abunda en este programa, eso es la buena música: desde el «rythm'n'blues» al «rock'n'roll». No sólo en melodías, sino también en los nombres de las fases, en los objetos y en un sin fín de detallitos más. Pero volvamos a lo nuestro. Esas cinco fases de las que os hemos hablado tienen un esquema bastante similar, con una tónica



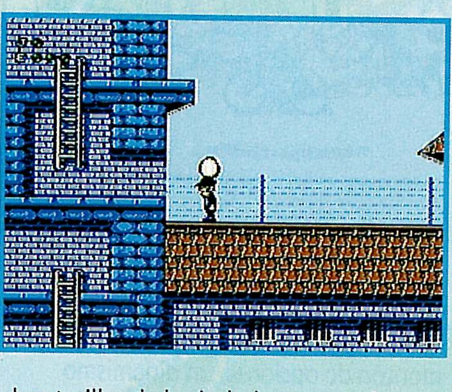


continua de escaleras, policías, piscinas, ascensores y algún que otro animalillo suelto, bombardeos de huevos, rabiosos perros, voraces guisantes congelados... ¡¿Qué?! ¿Sorprendidos por la inusitada variedad de objetos? Pues seguid, seguid, que aún queda lo mejor de la aventura. Si sobreviven a todas estas vicisitudes, los «Blues Brothers» llegarán a la prisión más marchosa de todo el condado, donde sortearán arañas venenosas, perros guardianes y temibles policías antidisturbios. De poco les servirá el esfuerzo si más tarde no se espabilan a la hora de penetrar en las oscuras



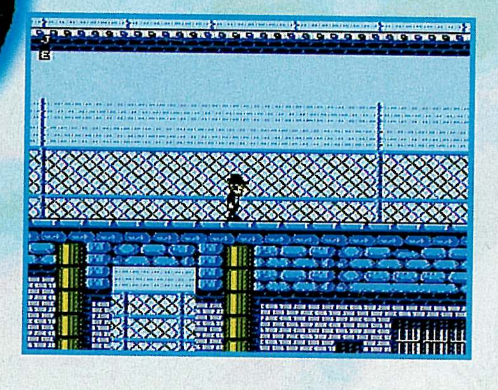
*Eso que parece una simple columna es en realidad el tubo de aspiración que os llevará al final de la fase 2.*

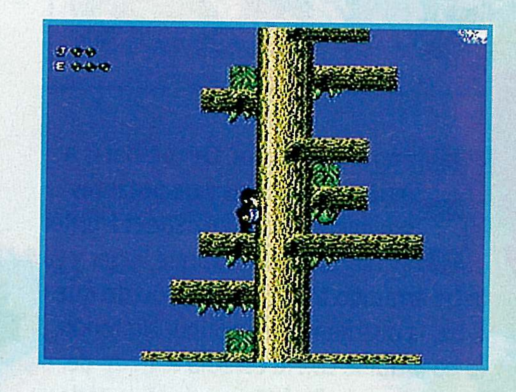


alcantarillas de la ciudad que, por cierto, están plagaditas de tiburones, arañas, cocodrilos y burbujas saltarinas. A toda esta extraña fauna se unirán las peligrosas serpientes para conformar «Demolition Experts» la etapa final y las más dura que conducirá a los hermanos al escenario. Y a cantar.

## *Tú solo o juntos y revueltos*

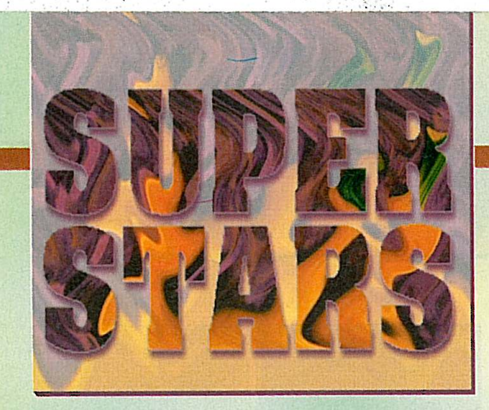
La gota que colma el vaso de este sobresaliente cartucho es la opción que permite la participación de dos jugadores simultáneos. Gracias a la especial configuración de esta modalidad que obliga a Jake y



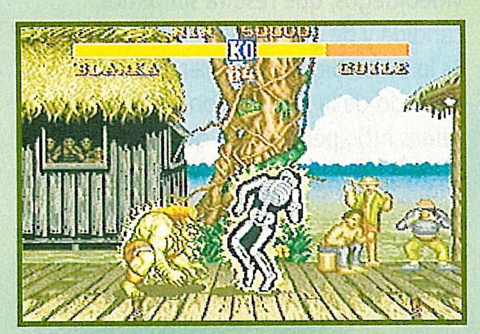


Elwood a ayudarse entre sí, se proporciona al cartucho un aire de complicidad fraternal, pocas veces observada en el mundo de los videojuegos, que resulta simpática, cándida y de gran consideración. Pero no es lo único digno de placer. Hemos hablado de la música (con cantidad de temas hit) , pero habría que decir mucho también de los gráficos, de la jugabilidad, del altísimo grado de encanto de sus protas, del rock, de Titus... ■

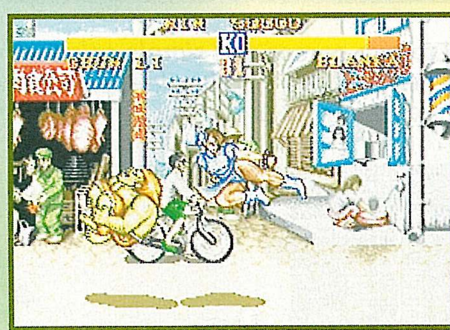





Es época de luchas. De combates a muerte, de golpes y de potentes enemigos. La fiebre «Street Fighter II» no ha hecho más que llegar y ya lo ha arrasado todo. Hasta tal punto que Erbe, la distribuidora de Super Nintendo, lo ha incluido con la consola a modo de revolucionario Pack. Eso no ha sido todo. Ediciones agotadas en Japón, records de venta, una película, una serie de televisión y todo un conjunto de productos de marketing dan idea de la

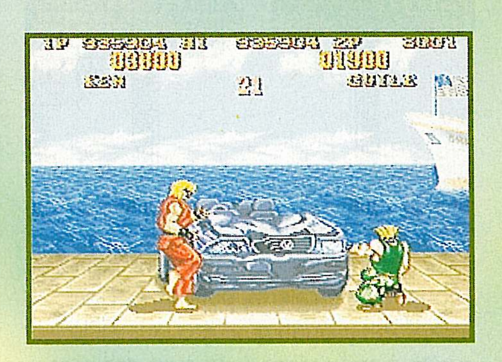






invasión de luchadores que planea sobre este «violento» país.

Capcom se lo ha buscado. Y ha encontrado un cartucho de 16 megas, un montón de opciones, un dinamismo terrible, ocho mitos (más 4 por enemigos finales) de consola, unos gráficos alucinantes y una sensación única de



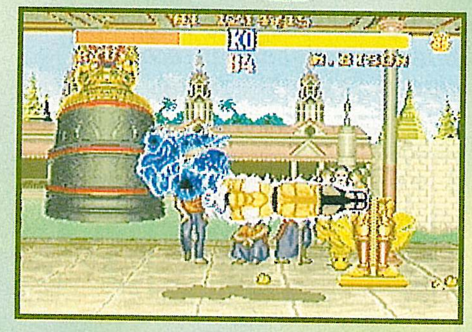
*Durante las fases de bonus, las peleas entre luchadores pasan a un segundo plano y los vehículos se encargan de recibir todas las tortas.*

haberlo conseguido todo. Convierte que algo queda. Convierte que algo creas.

## La mejor versión para la mejor recreativa

«SF II» -una simple abreviatura del monstruo- nace en las máquinas recreativas. Es la segunda parte de un juego de peleas al que todos conocemos: «Street Fighter». Pero no se le parece en nada. La cantidad de posibilidades de lucha que proporcionaba la máquina y la no menos gigantesca suma de técnica que ofrecía caló rápidamente en los

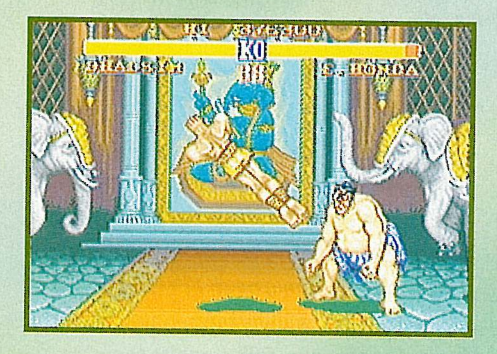
# Street Fighter II



*Sería inútil comentar las virtudes técnicas que posee este juego. Porque en realidad las tiene todas.*

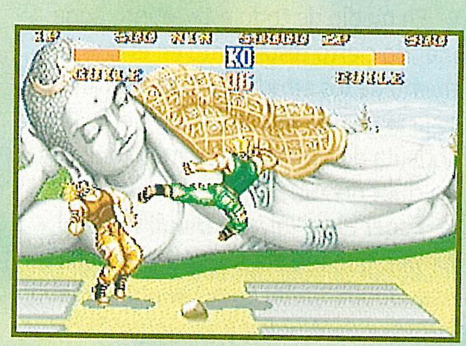
cerebros de los chavales asiduos a las salas. Pronto se convirtió en imprescindible y muy, muy deprisa exigió una versión para consola. El «cerebro de la bestia» se llevó el gato al agua. Capcom se lo dió para que fuera el estandarte de su súper máquina. ¡Y vaya que si lo fue!.

Y no hizo falta romperse la cabeza de ninguna forma. Bastó con enfrentar a los más grandes luchadores de la historia, intercalar un argumento sensiblero e idear cien tipos de golpes diferentes a cada cual más espectacular, para situarse en la cima. ¿Poco pretencioso? Sigamos. A los ocho luchadores que se inventaron, les dotaron de nombres, historia y paradero.

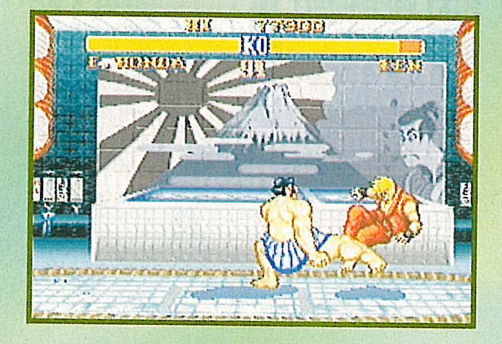


*Los escenarios de «SF II» son el punto cumbre de un cartucho al que le sobran alabanzas.*

ken, Chun Li, Ryu, Honda, Dhalsim, Zangief, Guile y Blanka se convirtieron en caracteres humanos, mientras que Vega, Balrog, Sagat y Bison pasaron a formar parte del Olimpo malvado. Para ganar el campeonato mundial de «Street Fighter» debían luchar todos contra todos en combates a dos rounds, es decir, que había que derrotar dos veces a los aspirantes. Cada luchador exhibiría un



modo de lucha y un par o tres de golpes definitivos: mágicos, que conseguiría con una esforzada combinación de hasta seis controles del pad (todo, excepto el Select, es válido). Cuatro victorias y se podría penetrar en una fase de bonus en la que habría que cargarse un coche o una pila de ladrillos, bestial eso sí. ¿Más pretencioso? Pues todavía no habéis visto nada. El jueguecillo constaría de ocho finales diferentes, una opción especial que permitiría la participación simultánea de dos jugadores (incluso el mismo para



los dos). Por aquello de que queráis mediros con un rival más de carne y hueso o dar caña al amigo que no deja de deciros haz esto o lo otro...

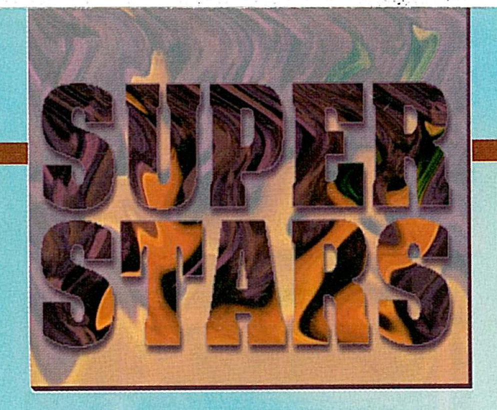
¿Cómo de convencidos estáis ahora?, ¿ya os habéis dado cuenta de que el juego que tenéis entre manos no es normal?, ¿ha servido o va a servir de algo este comentario? No seremos nosotros, sino el propio juego, el que se encargue de responder a todo. Por lo que hemos visto, jugado y paladeado, no creemos que vaya a haber muchas preguntas más. «SF II» es de los que lo traen todo.




**CAPCOM**
**LUCHA**
**P.V.P.: 11.990 pts. 16 Megas**
**Jugadores: 1 Y/Ó 2**
**Niveles de Dificultad: 8**
**Nº de Continuaciones: Infinit.**
**Nº de Fases:12**

| | Regular | Bueno | Muy bueno | Genial |
|---|---|---|---|---|
| GRÁFICOS | | | MUY BUENO | |
| SONIDO | | | MUY BUENO | |
| JUGABILIDAD | | | | GENIAL |
| DIVERSIÓN | | | | GENIAL |

Imparable e intratable. Este SF II consigue poneros la carne de gallina a poco que os descuidéis.




# Roger Rabbit

Roger sale por fin a escena. A la escena de las consolas, claro. Porque la de cine y la de los ordenadores le tienen ya casi olvidado.

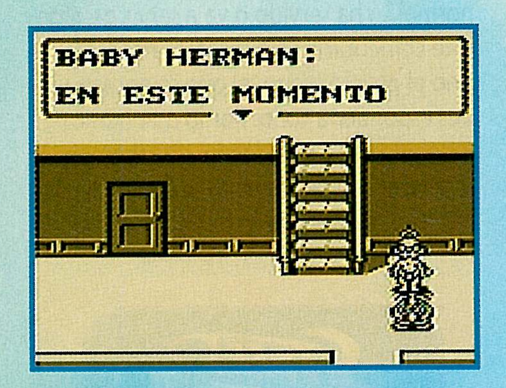
El conejo de Amblin y Disney se estrena en Game Boy con un juego basado en la impactante película de Spielberg que, -como todo sabéis-, combinaba imágenes reales con «dibus» animados.

Y viene tan a lo grande como lo hizo en el cine. Con la misma pose, las mismas locuras y el mismo ritmo frenético que mostró durante aquellas navidades de no recordamos qué año.

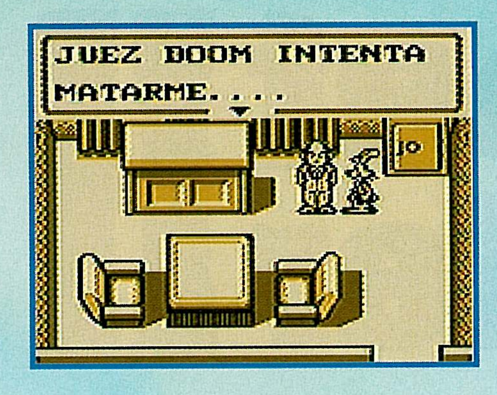
Capcom ha sido el grupo encargado de dar vida portátil al entrañable personaje. Para no engañarse con el título, los colegas japoneses han procurado argumentar la misma historia -más algunos retoques- con la que todos disfrutastéis en el film. Es decir: El juez Doom y sus comadrejas planean destruir Dibulliwood. Para ello no han dudado un segundo en secuestrar a la bellísima y cautivadora mujer de Roger -Jessica Rabbit- y declarar la guerra a todos los «cartoons» del mundo.

En medio de todo este asunto anda metido cierto testamento en el que el dueño de los estudios cinematográficos deja el mundo de los dibus a cierta conejita de suma belleza, muy conocida en clubs nocturnos.

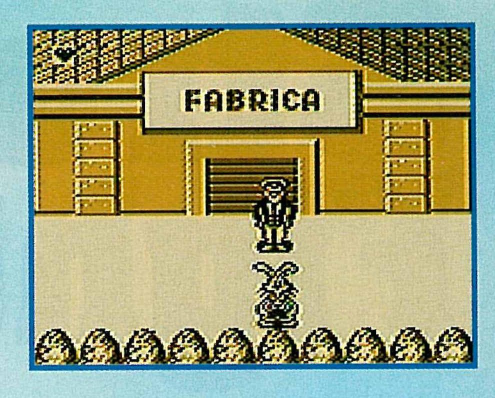
Roger debe salvar a Dibulliwood al tiempo que rescata a Jessica y elimina al juez Doom. Un tal Eddy Valiant, antiguo bebedor de Whiskys y ex-amigo de dibus puede decir algo. Pero primero hay que encontrarle...



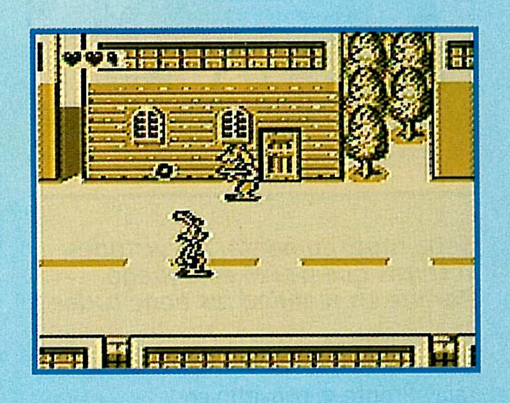

*Uno de los puntos fuertes de Roger Rabbit es la capacidad de hablar con diferentes personajes.*




*Una densa historia de muertes y testamentos da pie a un juego de detectives con Roger de «prota».*

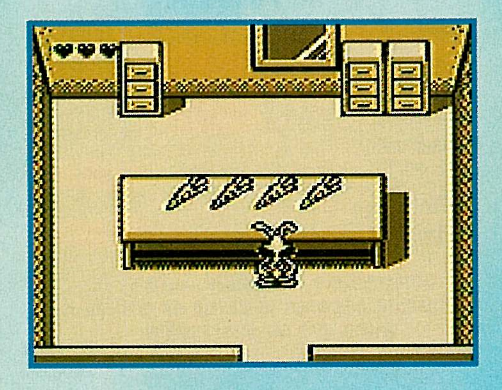


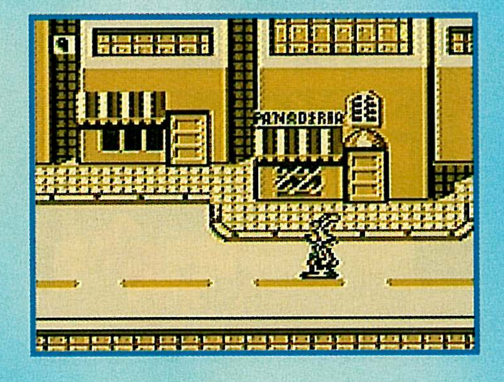

*Una de las cosas que debe hacer un buen investigador es recorrerse la ciudad de punta a punta.*



## Un juego de detectives , en castellano

Con tales planteamientos nadie pensará ya que ¿Quién engaño a Roger rabbit? es, simplemente, un juego más. A decir verdad, este simpático programa se sale de arcades, acciones desenfrenadas y disparos contínuos y se mete en una aventura detectivesca que basa su grado de novedad en las posibilidades (enormes y variopintas) que ofrece al jugador: desde dialogar a investigar, pasando por recorrer mil y una calles, rastrear pistas, imaginar y... bueno, todas esas cosas que se les atribuyen a los detectives geniales. Aunque el protagonista sea Roger.








***Las comadrejas odian a los conejos. A todos. Sólo que actúan con especial saña cuando ven a Roger.***

No lo dudéis. Estamos ante una videoaventura de las de antes, de aquellas en las que todo estaba calculado y no se podía dar un paso sin que otra acción confirmara que andábamos por el buen camino.

Sin embargo, Roger Rabit no está anclado en el pasado porque, tal y como suele sucerder en las más modernas aventuras gráficas para los ordenadores, aquí se hace necesario hablar con las gentes: preguntar cosillas, sonsacarlas información, saludarlas,



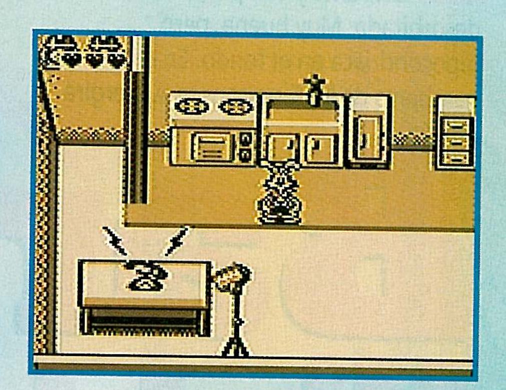

***Afortunadamente, todos los textos que aparecen en este programa han sido traducidos al castellano.***

buscar, indagar...

Afortunadamente para los que deseen afrontar el reto, Erbe ha decidido lanzar a la calle el cartucho absolutamente traducido al Spanish.

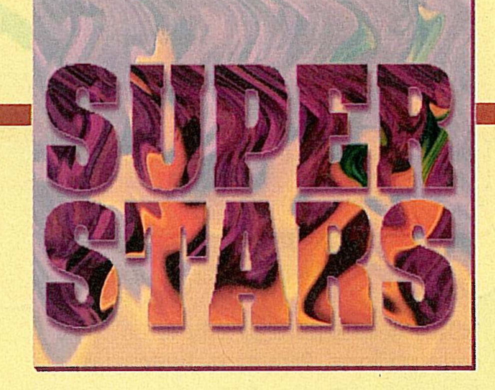
Menos mal, porque el trabajillo de traductores no sólo es un detalle, sino más bien algo que se hacía más que necesario.

En cualquier caso no os vayáis a creer que Roger Rabbit se queda en la pura aventura conversacional. Para nada. Junto a las facetas de detective, Roger sigue contando con el envidiable acento arcade súper adictivo que suele deparar la portátil de Nintendo. Habrá que huir de



las comadrejas, usar armas especiales, manejar herramientas y cantidad de cosas más que esperamos que descubráis por vosotros mismos. ■

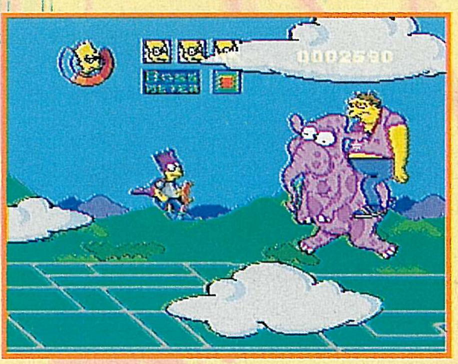





# Bart´s Nightmare

El último juego de Bart para Super Nintendo -tras otro de la saga, con Krusty de prota- es una aventura delirante y completamente desorbitada. Muy buena, pero hipocondríaca en el fondo. En ella, el más gamberro de los Simpsons se sumergirá de lleno en una serie de mundos de pesadilla en los que el humor y la sensación de divagar entre lo incomprensible serán las notas más destacadas. Junto con las risas, el gamberrismo, la idea del «¿qué narices hago yo aquí?» y la sorpresa morrocotuda. Casi nada.

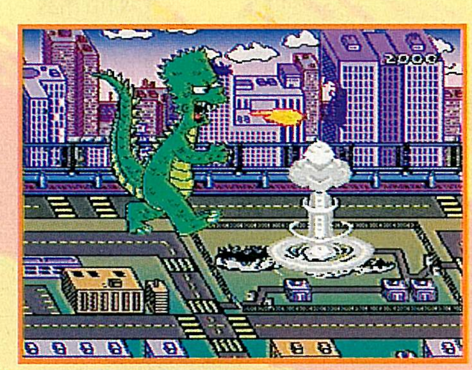
Este endiablado muchacho no tiene límite. Ni parangón. Se mete en cada historia que a uno le hace falta toda la imaginación del mundo primero para comprenderla y luego para jugarla. Esta es sin duda la más retorcida de todas. Y la más increíble. Se mueve entre la paranoia y un no sé qué súper atrayente. Parte de un argumento puramente circunstancial -unos folios que una noche de viento tiran por la ventana- y se va al terreno del absurdo para demostrar a los incrédulos que Bart puede ser mucho Bart y que la Super Nintendo es capaz de cualquier cosa. Pero bueno, vamos a dejarnos de gustosas valoraciones y a explicaros en qué ¡¿consiste?! esta pasada.



*El elefante también está borracho. Por eso se defenderá de Bartman con restos de burbujas alcohólicas.*

## De Godzilla a Superman

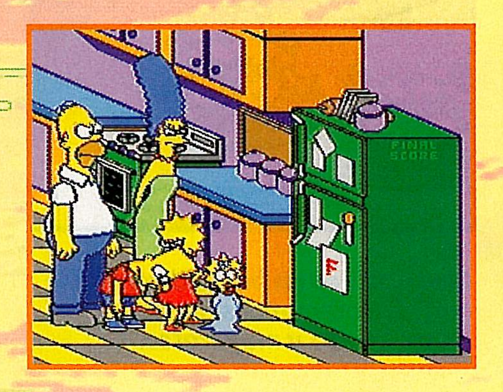
«Bart´s Nightmare» se compone de cinco fases atadas a un nexo común que llaman «Mundo de Windy». Este combinado de buzones, ancianas andantes, televisores y autobuses escolares es una fase lineal en la que nuestros únicos cometidos pasan por encontrar las hojas volantes del colega y disfrutar de lo absurdo que puede llegar a ser una situación. Sigamos. En esas hojas de Galgo se encuentran las entradas



*El coeficiente de locura de Bart es exactamente el mismo que de diversión. Es decir, muy alto.*



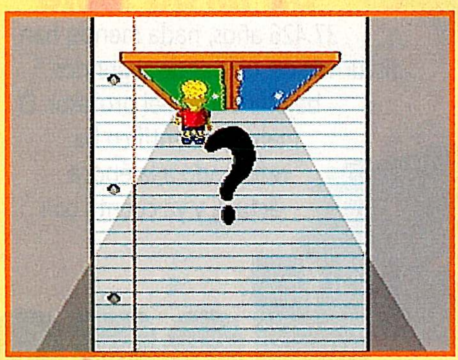
al mundo de Bartzilla, al del Templo de Maggie, al de Bartman, al del Gato y el Ratón y al de la Corriente Sanguínea de Bart. Tales entradas están dispuestas en forma de puertas de colores y a razón de dos por folio. Bart sólo debe saltar sobre uno de esos «deberes» y elegir el color de la puerta para dar a parar a cada nivel. Si el chaval consigue sobrepasar uno de los mundos obtendrá uno o dos folios (depende de la dificultad del nivel) y regresará al mundo común de Windy con la energía y vitalidad -moral- que tenía cuando lo abandonó.



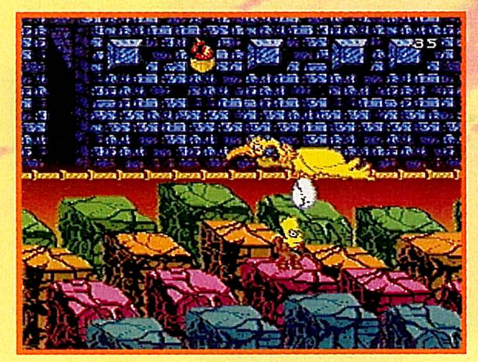
## De Delirium tremens

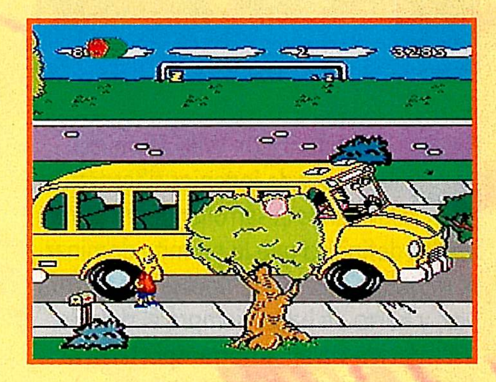
Ni uno solo de los mundos que os hemos presentado tiene un ápice de estructura, ni de relación con nada de nada. Además de ir por su cuenta y de jugar por separado, meten a Bart en unos líos a los que el diablillo parece adaptarse perfectamente. Le veréis disfrazado de hombre volador, de lagarto destructor de ciudades, de Indiana Bart en busca del folio perdido, de caza ratones o de buceador bacteriano. Y en todos sus papeles, con el mismo sentido del humor y la poca, muy poca, sensación de ridículo que Bart suele mostrar.

¿Es o no el delirio?, ¿es o no la locura?, ¿es o no alucinante?. ¡Síííí!. Es Bart en uno de los mejores papeles de toda su historia, de una historia sin piés ni cabeza que deambula constantemente al filo de lo irrazonable. ■



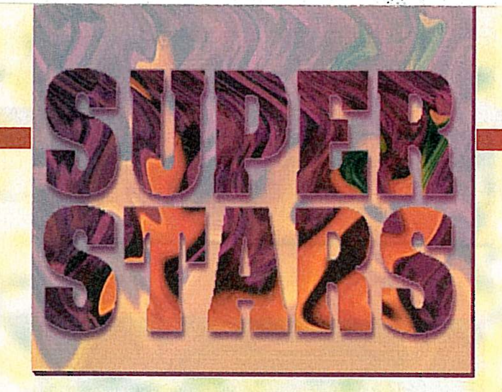
*En Acción: Fijaos en el color de las puertas antes de atravesarlas porque cada color os transportará a una pesadilla diferente: azul a «Bartman», verde a «Bartzilla», amarillo a «Gato y Ratón», naranja a «Indiana Bart» y morado a «Corriente Sanguínea».*





*Cosas del Mundo de Windy: Buzones que andan, Barts ranas, Barts trajeados, hadas madrinas...*

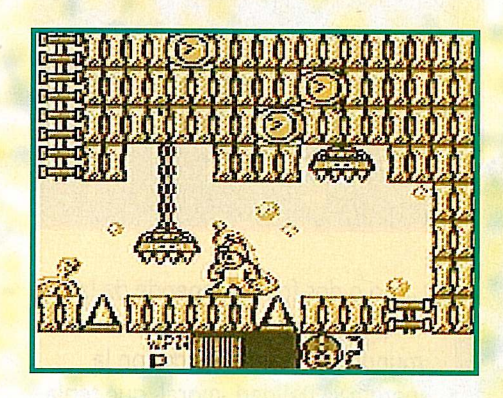





# Megaman II

El inquietante Dr. Wily, afamado diseñador de ingenios cibernéticos, lleva años desarrollando un arma definitiva que le permita dominar el mundo. Cansado de fracasar una y otra vez, y harto de hacer siempre el ridículo, Wily decide viajar: autotransportarse al futuro, para robar los materiales que le son imprescindible si quiere llevar a buen puerto su diabólico proyecto.

El malvado doctor sabe que el «Instituto Chronos» alberga un cacharrejo conocido como «Espumadera del Tiempo», que es el único sistema conocido que permite viajar a través del tiempo.



*«Megaman II» conserva -como podéis ver- el elevado nivel de dificultad de la primera entrega.*

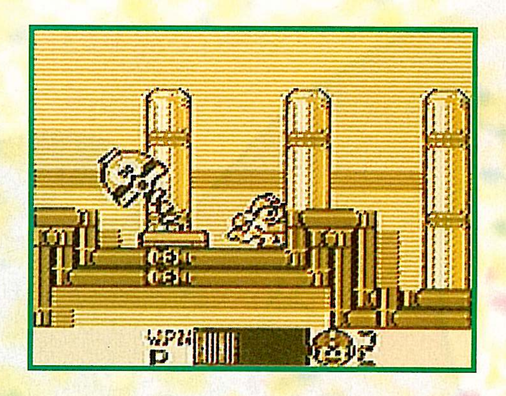
Son las 4 de la mañana. Siete robustos vigilantes custodian la Espumadera. Wily conoce la táctica: deslizar una Game Boy por la alfombra. Ávidos de diversión, los siete fortachones comienzan a pelearse por la consola. El Dr. Wily no tiene más que romper la vitrina que contiene el transportador experimental y utilizarlo.

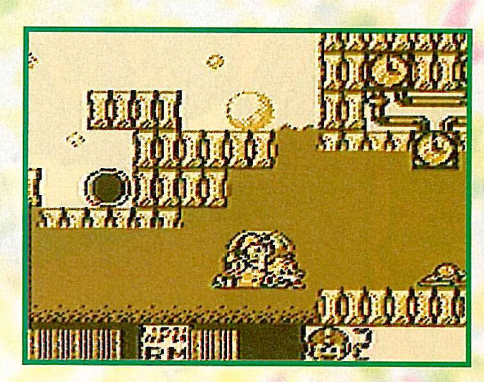




## Un largo viaje

37.426 años, nada menos, han discurrido en un par de segundos bajo la barba del profesor. El malvado científico ha retornado a la época actual, y ya cuenta con todos los elementos necesarios para hallar la indestructible aleación. Sólo precisa tiempo y algo de espacio: por eso opta por refugiarse en el fondo de una misteriosa caverna.



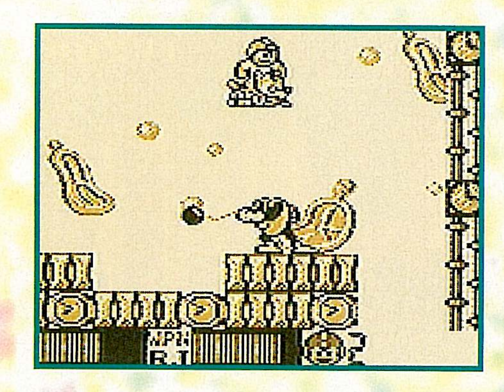


*En Acción: Si no contáis con la ayuda de Rush Marine, jamás os podréis enfrentar al último jefe.*

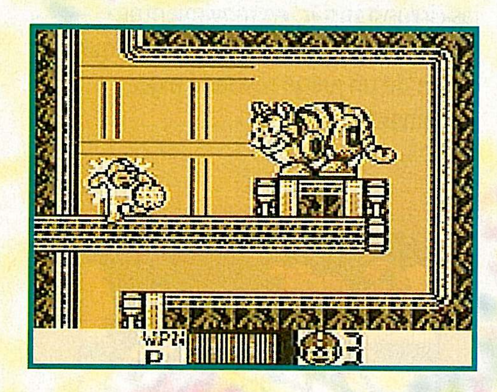
Y así empieza la aventura. Una odisea llena de plataformas, laberintos, peligros y toda la emoción que el gran Megaman



*Megaman es un héroe divertido, genial, trotamundos, jugable, único, salado y muy fresco.*



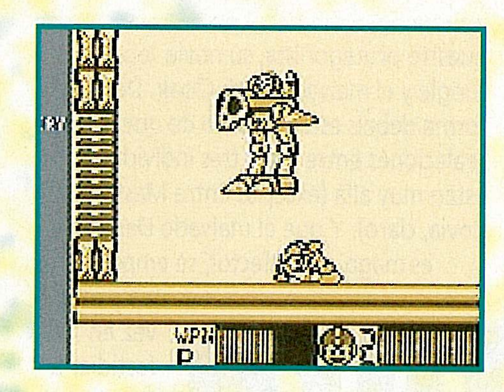
es capaz de comunicar. Con cuatro colosales robots maestros que deberéis reducir a latas de conserva si queréis acceder al santuario del Dr. Wily. Sus nombres: «Air Man», «Metal Man», «Wood Man» y «Clash Man». No tenéis más que adentraros en los mundos de cada personaje, y saltar, correr y escalar evitando a los seres cibernéticos que pueblan cada estancia, con un solo



*En «Megaman II» no hay enemigo pequeño. Ni normal. Todos tan extraños como el de la foto.*

objetivo: hacer migas al diabólico ingenio metálico. De una vez y para siempre.

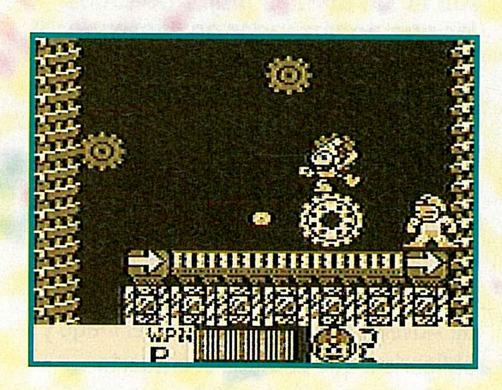
Pero no se detendrá ahí la acción. Si creéis que derrotando a los cuatro enemigos citados la victoria es vuestra, estáis completamente equivocados. Cuando penséis que todo está hecho, el suelo del santuario se derrumbará y cuatro nuevos robots se interpondrán en el camino. La victoria sobre ellos, es decir, «Hard Man», «Neddle Man», «Top Man» y «Magnet Man», dará paso a un saltarín «Sakugarne Man» que custodia la entrada del mundo del súper enemigo final. Un androide casi indestructible que intentará evitar por todos sus medios que sobreviváis a la batalla. Luchar contra Terminator hubiera sido mucho más sencillo, ¡palabra de Megaman!.



*En Acción: Una buena táctica para cargarse al Dr. Wily consiste en deslizarse por debajo del robot maestro que cabalga. Una vez colocados a su espalda tendremos que saltar para alcanzar con nuestro disparo la cabeza del malvado doctor. Y así, mil veces.*

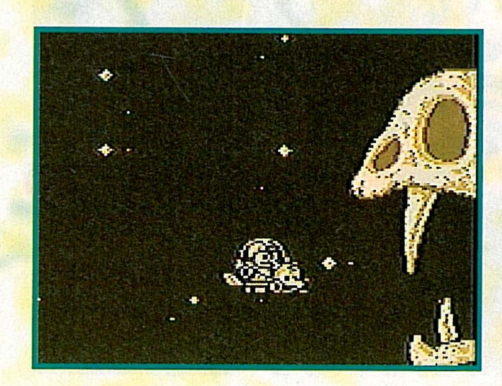
## Complicidad canina

Afortunadamente, Megaman no estará sólo. Tendrá una táctica y un perro, es decir, que contará con vuestra ayuda y con la del mejor amigo del androide. Respecto a la táctica, siempre deberá ser la misma. Aprovechar el arma que te

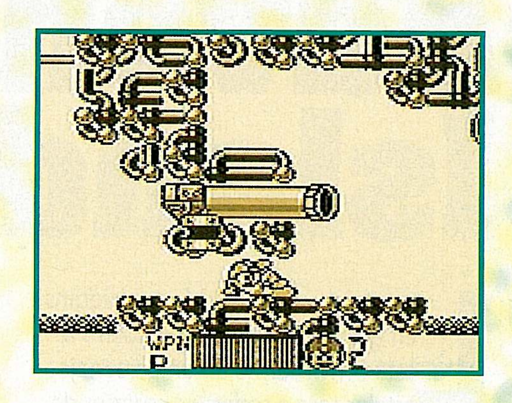


«presta» cada enemigo al morir, para destrozar al siguiente. Y, sin miedo, disfrutar de los peligros.

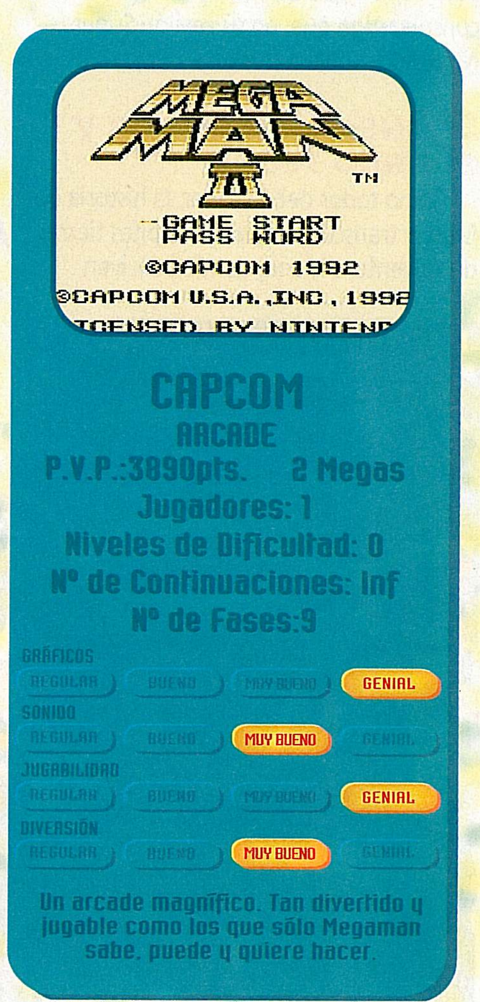
Y respecto al perro, es un simpático «chucho» de nombre Rush, que se desdobla en tres criaturas: Rush Marine,



Rush Jet y Rush Coil. El primero os permitirá bucear, el segundo sobrevolar los peligros y el tercero elevaros hasta el infinito, o casi. No le perdáis de vista. Su ayuda os será imprescindible para llegar a los enemigos que de otra forma serían



inalcanzables. Además pone el punto de amistad a una aventura que pugnará muy duramente con la segunda odisea de Mario por los primeros puestos de jugabilidad. Quizá gane.■



# Super Adventure Island

La omnipresencia de Master Higgins en el amplio espectro consolero le está convirtiendo en un personaje estelar cara a todos los usuarios de Nintendo. Por aquí lo tenemos en Game Boy (también ha salido en N.E.S.) y ahora nos llega la versión para 16 bits. Algo debe tener este dicharachero personaje para copar listas de éxito y sistemas de consola. Algo que, en su versión Super Nintendo, huele a crack...

## El bueno, la guapa y el malo feo

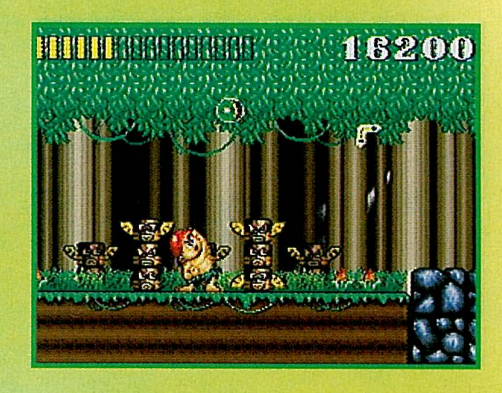
Como todos debéis saber, la historia de Master transcurre en las inhóspitas tierras de Adventure Island, donde conviven nuestro protagonista, su novia Jeannie Jungle y el malvado Dark Cloak. De igual forma debéis estar al tanto de que las realaciones entre estos tres individuos no están muy allá (excepto entre Master y su novia, claro). Y que el malvado Dark, que es mago a los efectos, se empeña una y otra vez en fastidiar a nuestros amigos.




*La versión 16 bits del chico de la isla es sin duda la mejor de todas las que podéis jugar en Nintendo.*

La táctica que utiliza es siempre la misma. Usa sus poderes para convertir a la guapa en estatua de piedra. Pero Master ya se lo conoce y sabe qué es lo que tiene que hacer para volver las cosas a la normalidad: recorrer las cuatro islas de Adventure Island en busca del mago y obligarle a que deshaga el entuerto.

Por vuestras caras ya sabemos lo qué os estáis preguntando. ¿Esto es lo mismo



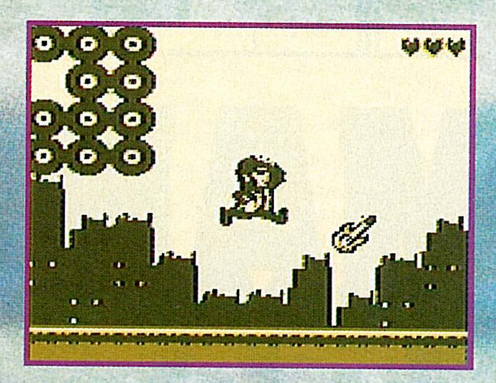

siempre?. Casi. Lo que pasa es que la idea es tan adictiva y simple que da igual que se repitan los argumentos en las versiones. Además hablamos de Super Nintendo y, claro, ya sabéis, se aprovecha todo hasta el último extremo. Desde la música disco de Yuzo Koshiro a mil animaciones súper graciosas, pasando por gráficos nueva ola, fases espeluznantes de bonus y una técnica muy a la altura de las circunstancias: en movimientos, scrolles y esas birguerías de postín que hacen de un juego revisado algo sumamente único. ■



# The Blues Brothers



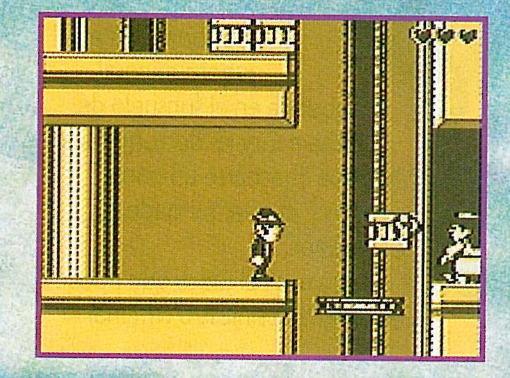
El juego de los «Blues Brothers» podría ser todo, menos aburrido. Dos tipos tan marchosos como Jake y Elwood jamás cabrían en arcades lentos, de músicas rancias y complicadísimos objetivos. Titus iba sobre seguro al encargarse de los Blues en Game Boy. Sabía de su afición al rock, de sus rapidísimas piernas y de sus aspiraciones por salvarse ellos y no al mundo -como en tantos y tantos programas-. Por eso ha construido un arcade de plataformas y laberintos que pasa de soserías y se apunta al ritmo vivo de los 80 sin pestañear para nada. Y por eso ha colocado a los protas en el centro mismo de la acción.



*La enorme cantidad de Lp´s que hay repartida por el juego sólo vale para engordar la cuenta de puntos.*

## *En el concierto del siglo*

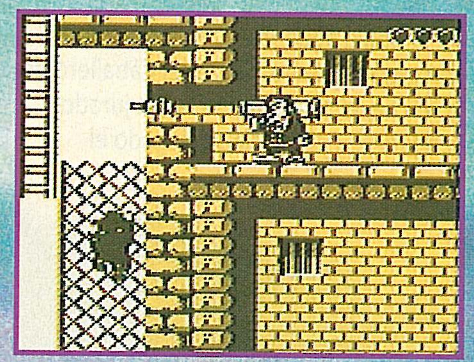
La aventura en la que los dos bichos se metieron de cabeza va de conciertos y de gentes escandalizadas que no deseaban tener a Jake y Elwood tocando la música del diablo frente a sus casas. Como toda buena banda, los Blues Brothers necesitaban instrumentos para deleitar al público. Los puritanos lo sabían, de ahí que no dudaran ni un minuto en «pedir prestados» cinco objetos sin los que Jake y Elwood jamás podrían subirse a un escenario: una guitarra, unos auriculares, un micro, un altavoz y un buen foco iluminador.



*La sombría silueta de los Blues no hace honor a la marcha y el ritmo que despliegan en el programa.*

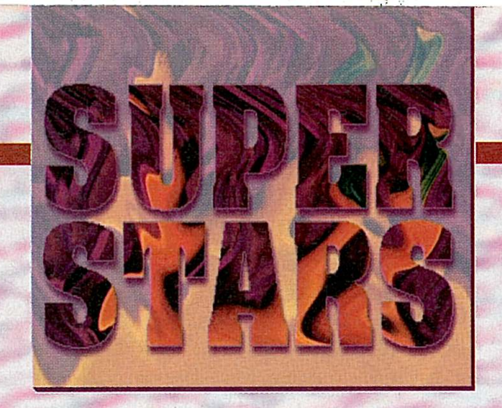
Los muy ladinos escondieron los objetos en cinco puntos distintos de la ciudad, cinco mundos que cualquiera de los dos hermanos podría recorrer -a elegir quién- en busca de la diversión, la marcha y, por supuesto, los artefactos.

Los Blues tendrán tres oportunidades, en forma de corazón, para encontrar la música, o al menos cómo hacerla.



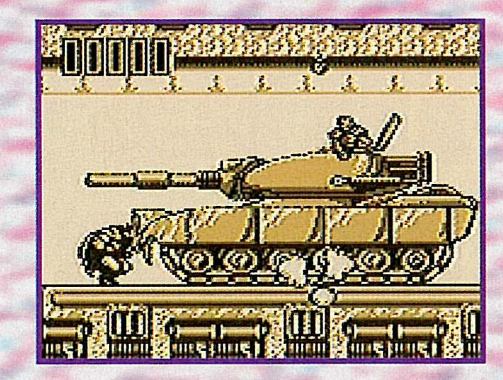
Vosotros tendréis todas las que queráis para enfrentaros a laberintos, todo tipo de plataformas, rock y la personalidad de los «brothers» más marchosos del videojuego actual. ■






# BATMAN
## Return of The Joker

Vuelve de nuevo el Joker a su papel de malo. Vuelve otra vez el comodín para hacer la vida imposible a los habitantes de la tumultuosa ciudad de Gotham. Y es que no lo podía aguantar. Desde que fuera derrotado meses atrás por el Caballero de la Noche, el astuto naipe había jurado venganza. Y ahora había llegado el ansiado momento de llevarla a cabo. Veamos cómo se enfrenta a ello.



*En Acción: Utilizad los batarangs para cargaros rápido al tanque. De lo contrario, podréis pasarlo mal.*

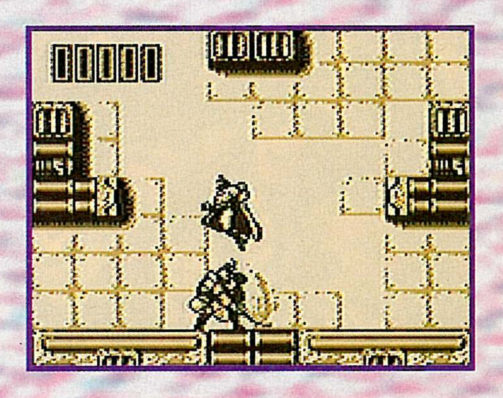
El plan que se ha montado el colega no es otro que aniquilar a toda la ciudad. El Joker ha ingeniado un explosivo de alta potencia que precisa de «Oliverium», un metal precioso muy tóxico, capaz de desarrollar una potencia destructiva nunca vista hasta entonces, para funcionar. Este jugoso mineral abunda en el subsuelo de Gotham City, es decir, que sólo hay que agacharse un poco, cogerlo y ya está: ¡armado el escándalo!.



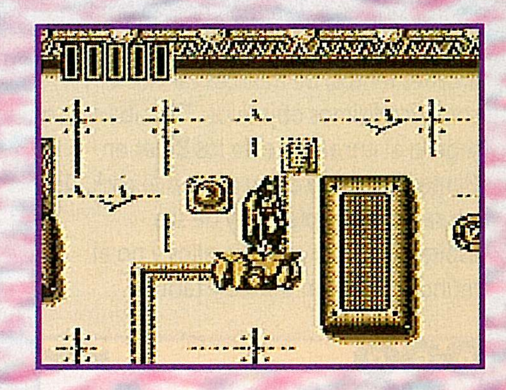
Batman es el único que puede evitar que el siniestro criminal extraiga el mineral. El misterioso hombre murciélago debía seguir la pista del Joker y llegar a su escondite antes de que fuera demasiado tarde. Toda la ciudad está en tus manos, Batman, y por supuesto en las del Joker.

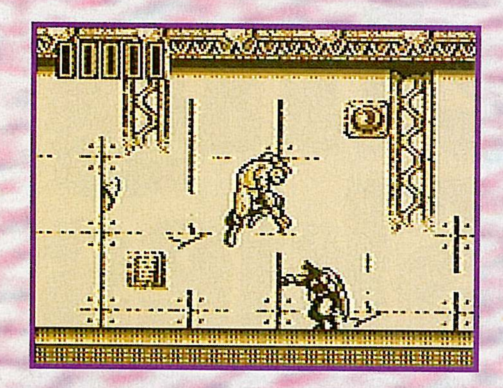
### Cuatro maravillosos niveles de acción

Cuatro increíbles fases son la que se interpondrán entre el súper héroe y el súper villano (que son los dos muy grandes). La primera transcurre en las malolientes alcantarillas de Gotham, y en ella tendrás que sobrevivir a las oleadas de sicarios del Joker que no cesarán de



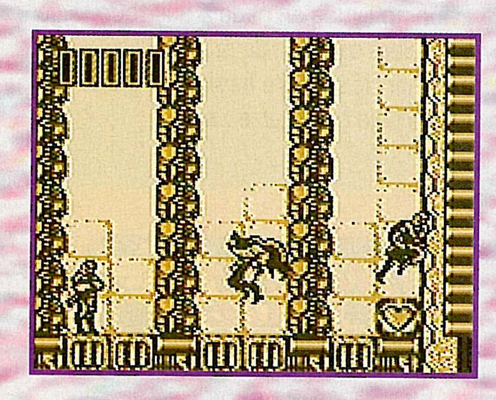
*En Acción: Para eliminar al guerrero Shogun hay que saltar sobre él y golpearle en la espalda.*



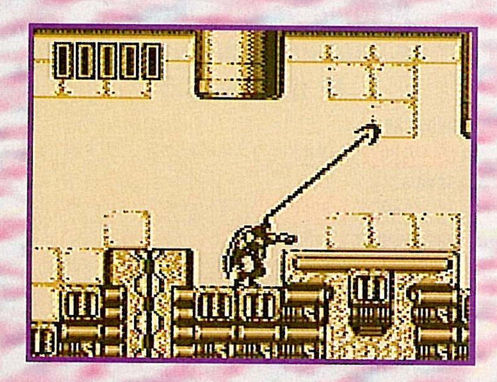


aparecer por todas partes. Y por si fuera poco, el poder de las aguas fecales que subirán y bajarán de nivel arrastrando todo lo que encuentren a su paso. El último obstáculo será «Dark Claw», un aguerrido jefe de nivel que no se dejará derrotar fácilmente.

Una tienda de maquinaria será el siguiente escenario de lucha. Con parecidas bases, pero diferente enemigo



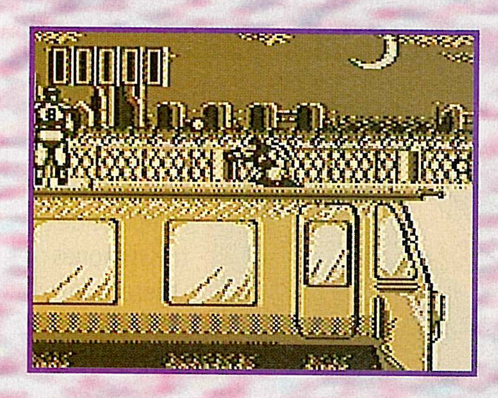
final: el guerrero «Shogun», un poderoso Ninja experto en el manejo de la espada. El tercer nivel se desarrollará en un tren en marcha, en cuyo último vagón se encuentra «Foul Ball», un bailarín fracasado que ha adaptado sus técnicas de baile a la lucha.



*Un hábil lanzamiento del gancho hacia el techo será lo único que evite que os precipitéis al vacío.*

El orden de estos tres niveles no es obligado: podréis elegirlo a vuestro antojo. Pero para acceder a la última fase debéis haber completado las anteriores. Se trata de un nivel secreto en el que tendréis que localizar y destrozar a un Joker escondido en unas tenebrosas cavernas de cal de las que nadie ha conseguido salir con vida.

Esta vez el pariente bueno de Drácula (Batman, queremos decir) no cuenta con ningún arma para hacer frente a los malos. La fuerza de sus puños, su

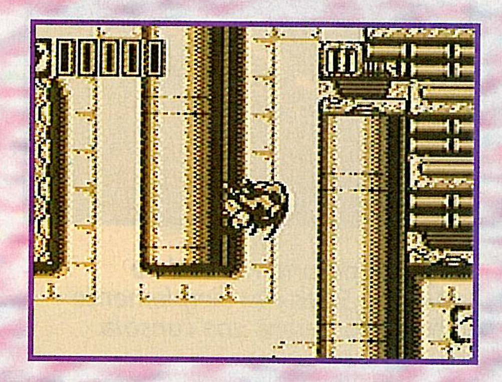


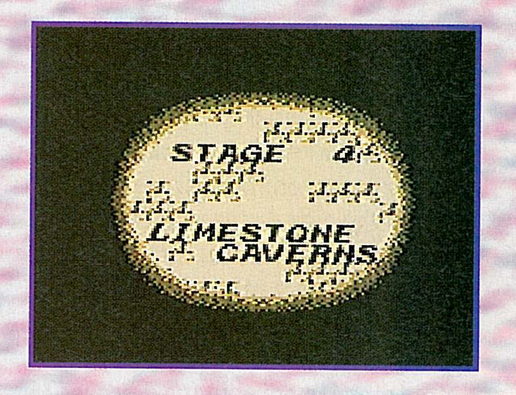
*El peor enemigo de la tercera fase es sin duda el «scroll» del tren. Su vaivén no nos dejará centrarnos.*

habilidad en el uso de los batarangs y su destreza en el empleo del gancho y de las técnicas para trepar por las paredes, serán sus más fieles aliados. Junto a las cápsulas en forma de corazón que hallaréis desperdigadas por todas las fases: en priedras o cajas.

## El Batman más Batman de todos.

El realismo que transpira la figura de este Batman es uno de los aspectos más sobresalientes de la segunda llegada del héroe a la Game Boy. La increíble perfección lograda en sus movimientos y el envidiable sentido gráfico dotan al

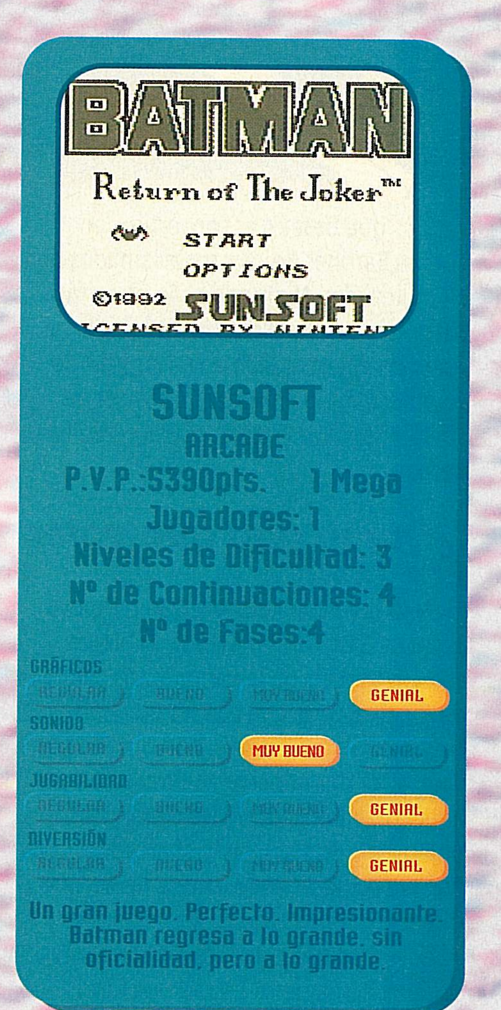


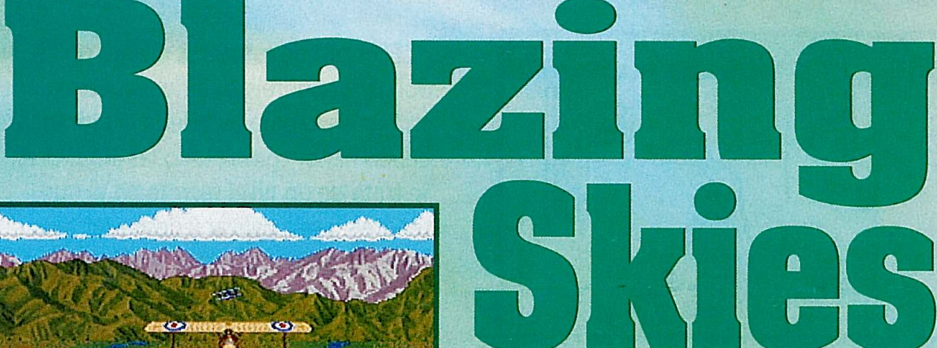



*El secreto más guardado del libro de instrucciones es el nombre de la guarida del Joker. Las «cavernas de cal» son el refugio adecuado para las gentes que no le temen a la muerte ni al peligro. Como Batman.*

juego de un dinamismo inusitado, digno de consolas de mayor potencia.

Sunsoft ha conseguido recrear la majestuosa figura de un Batman que se mueve entre el clásico y el último de Batman Returns. ■

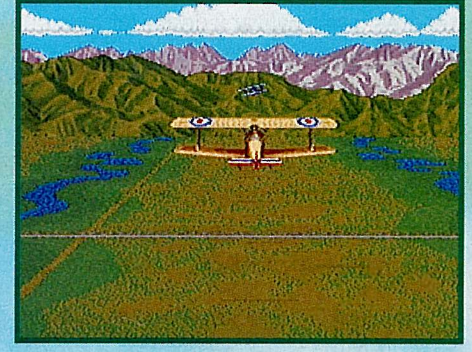




# Blazing Skies

Año 1914. Los tiempos pasados han sido prósperos para todos, en especial para las fábricas relacionadas con armamento. El temor a una confrontación global les había hecho disfrutar de una enorme cantidad de subvenciones derivadas de los beneficios de la revolución industrial. Surgieron los primeros aviones y nos alcanzaron los primeros héroes.

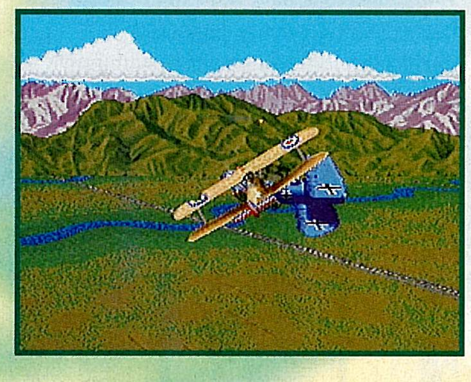
Y ahí retomamos la historia desde los 16 bits. En el capítulo de héroes. Porque si lo que deseáis es convertiros en nuevos Barones Rojos y ser aclamados por las multitudes, Nintendo os lo pone fácil. Basta con que os alistéis en la escuela de vuelo de «Blazing Skies», y disfrutéis de las emociones del primer simulador de vuelo disponible para el «Cerebro de la Bestia».





## ¿Quién dijo que volar era fácil?

Pero no, no os asustéis, que tampoco estamos antes un simulador en el más estricto sentido de la palabra. Los chicos de Cinemaware, que son los que han hecho esta obra de arte, han optado por valerse de dos géneros: la simulación por aquello de los aviones, los pilotos, sus objetivos y esas cosillas, y el arcade, porque como en todo arcade habrá que disparar, soltar bombas, ser habilidoso y hundir al enemigo lo más rápidamente posible. Para que os hagáis una idea general del juego, «Blazing Skies» se compone de tres misiones (aérea, de bombardeo y de castigo) y cuenta con cinco pilotos aliados para hacer frente a la primera gran guerra. Conforme vayáis cumpliendo objetivos, se os irá premiando con energía, habilidad y baremos que vosotros mismos podréis repartir entre cada piloto. Os vamos avisando que hacer frente a la realidad aérea es un asunto a priori complicadillo. No sólo porque parece una batalla real, sino también porque el movimiento del avión no ayuda en nada a que todo salga bien. Será cuestión de práctica. La experiencia siempre ha sido un grado y nunca deja de notarse...■



*El grado de originalidad de «Blazing Skies» es simplemente admirable... para una consola.*






**NAMCO**

**SIMULADOR**

**P.V.P.: 9490 pts. 4 Megas**

**Jugadores: 1**

**Niveles de Dificultad: 0**

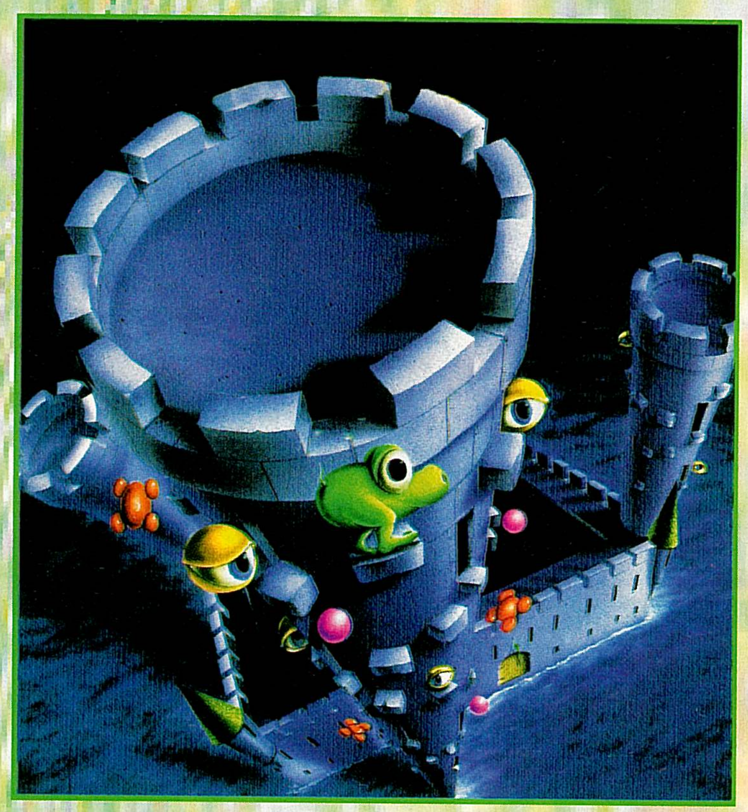
**Nº de Continuaciones: 5 Pilotos**

**Nº de Fases:3**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| GRÁFICOS | **REGULAR** | BUENO | MUY BUENO | GENIAL |
| SONIDO | REGULAR | **BUENO** | MUY BUENO | GENIAL |
| JUGABILIDAD | **GENIAL** | BUENO | MUY BUENO | GENIAL |
| DIVERSIÓN | **GENIAL** | BUENO | MUY BUENO | GENIAL |

Un simulador aéreo que requiere de manos expertas y usuarios «pirrados» por el género en cuestión.

# Castelian



**J**ulius es un simpático híbrido anuriano -de Anuria- amante de los barros y de las ciénagas, que pasa la mayor parte de su vida en el fondo de un terrario. Julius trabaja en las minas de Dolomoco e Hijos Inc, como experto en la extracción de piedras preciosas y similares, que es la base de la economía del planeta. Un buen día, estando entre joya y joya, una llamada en su intercomunicador holográfico requirió de inmediato su presencia en el centro de la ciudad. Resulta que una invasión alienígena procedente del planeta Perisus había tomado prácticamente la ciudad.Ni cortos ni perezosos, los extraterrestre se pusieron a levantar ocho torres con las que bloquear las comunicaciónes de la ciudad y convertir a Jemmerville en la cabeza de puente de un invasión global. A Julius se le encomendó la misión de destruir cada uno de esos ocho castillos para salvar a su civilización de la aniquilación total.



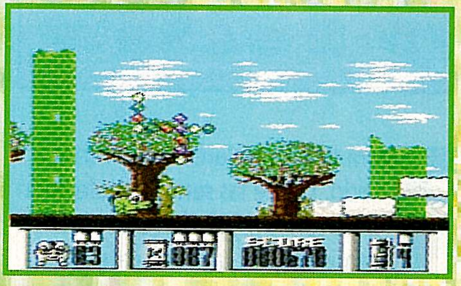


## Un extraterrestre torpón

Pero Julius no era ningún escalador. En realidad acusaba al máximo la alta gravedad de su planeta y lo manifestaba con una fuerte limitación de sus movimientos. Su lentitud, sin embargo, debía suplirse con habilidad. La ranilla no tendría más que ascender por cada torre giratoria mediante plataformas, pasadizos, ascensores y escaleras, para que una vez que llegara a la cima, pudiera detonar la bomba destructora que llevaba consigo. Todo muy rápido y sin detenerse a pensar.

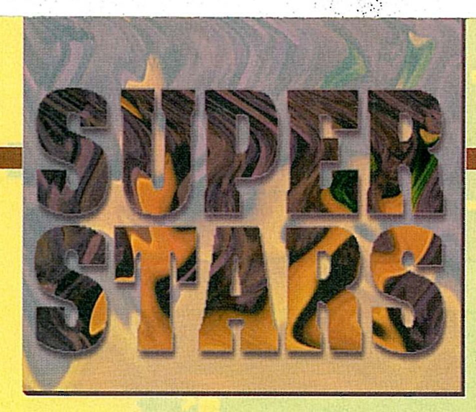
En su camino, formas de vida alienígenas tratarían de precipitarle al vacío. Ojos, hexalones, tri-zeroops y metalflii serían invulnerables a sus carnobombas, a pesar de que éstas estaban hechas de un mineral más duro que el propio diamante.

¡Menuda se le había venido encima al pobre Julius!. Menos mal que contaba con vuestra ayuda y con la inestimable experiencia que dan tantos años en ordenadores -como Nebulus- y tanta cantidad de adeptos que se lo conocen y se lo juegan de memoria. Tantas veces como haga falta. Porque se lo merece.



*Por cada torre que Julius consiga destrozar, se le premiará con una bonita y sugestiva fase de bonus*



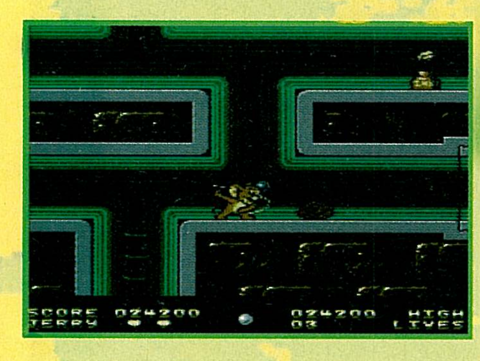



# Tom

Tom & Jerry quieren acapararlo todo. Desde las series de televisión a las consolas, pasando por las camisetas, las tazas de café y los teléfonos. No les basta con lo que tienen. Desean más y en más sitios. Por eso se han apuntado a la Master (no hace demasiado tiempo) y por eso se estrenan ahora en Nintendo con un juego radicalmente diferente al que protagonizaron en Sega. ¿Os parece que le echemos un vistazo?. Pues adelante.

## *Un nuevo amigo se suma a la fiesta*

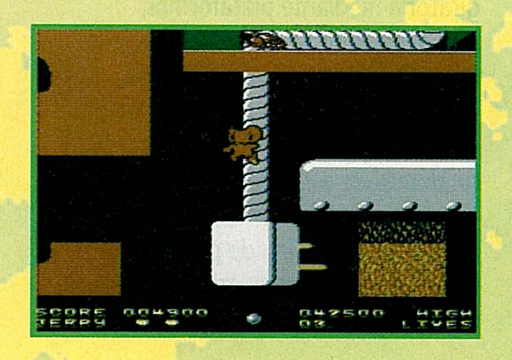
La segunda aventura del gato y el ratón sobre una consola cuenta con un protagonista absoluto: el simpático Jerry. Sumergido en un follón de plataformas y mil caminos para elegir, el animalejo tendrá como objetivo encontrar a su primo Tuffy, que ha sido secuestrado

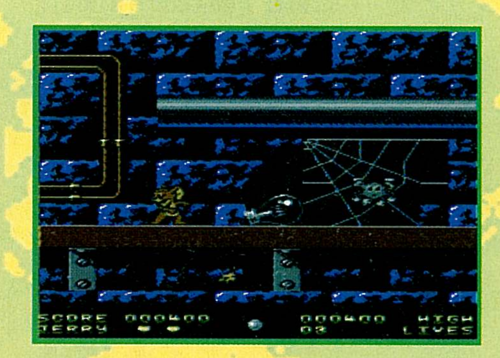


*El gráfico de Jerry es simplemente genial. Está a la altura de una animación muy bien conseguida.*

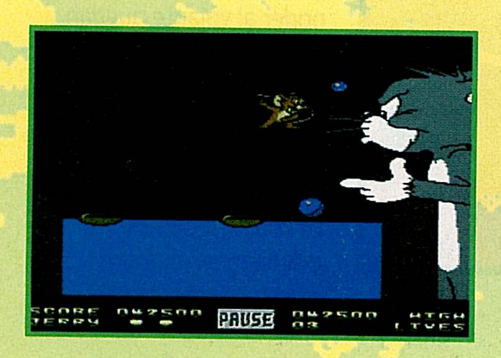
por el malvado gato. La búsqueda y rescate comienza en el sótano de la casa de Tom. Pasa por la cocina -con sus grifos y platos-, el jardín -un árbol enorme lo domina todo-, la chimenea, el salón y llega hasta el ático -que es donde tienen secuestrado al primo-. Pero ni es tan sencilla, ni mucho menos tan corta como os puede parecer.

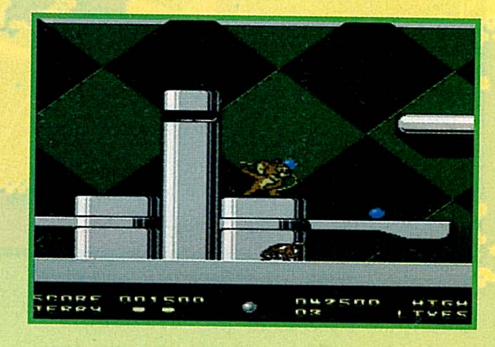
Para empezar, cada uno de esos «lugares» está dividido a su vez en otros dos niveles más un enemigo final que suele ser Tom y no de muy buenas pulgas. Para seguir, la configuración de las fases es absolutamente endiablada. Hemos hablado de plataformas, pero no son plataformas estrictamente, sino más bien tuberías, cajas, ladrillos,incluso bombillas por los que Jerry puede trepar, saltar o escalar. Pero no siempre. Es decir, que habrá que buscarse el camino adecuado si quiere uno salir del escollo (más de una vez os creeréis encerrados para toda la vida). Para continuar con los problemas, el ratón



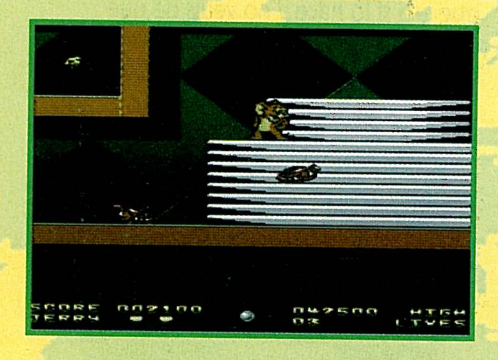


# & Jerry

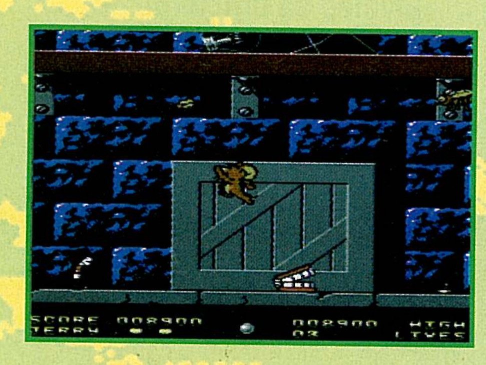




tendrá que hacer frente a demasiados enemigos. Abejas, murciélagos, escorpiones, arañas, gotas de agua y hasta soldaditos de plomo que entorpecerán, enlentecerán y fastidiarán el camino de Jerry. Y para terminar, por si



acaso os ha parecido poco, el ratón no contará con las vidas y corazones de energía suficientes nunca jamás. Tres corazones que se van a las primeras de cambios y tres vidas que tampoco es que duren mucho, representan el único

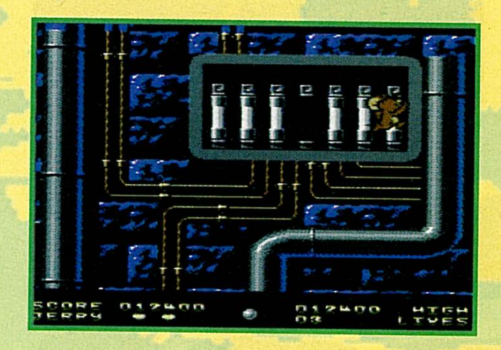


*¿Dónde está Tom?: en el ático, con Muffy, para que no se escape. No, no participa en el juego. ¿Vale?*

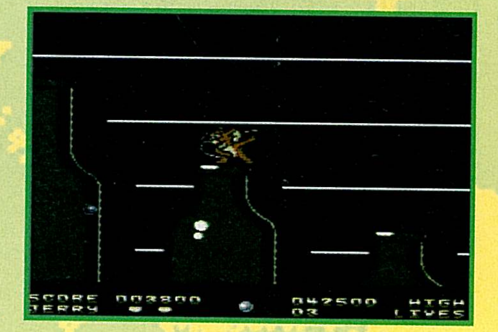
asueto disponible del colega roedor. Y Tuffy está muy lejos, más lejos de lo que os podáis imaginar.

## Hi Tec : Del Budget a Nintendo

Para variar un poco con la tónica de dificultades con las que se encontrará Jerry, os vamos a citar algunas cosillas que quizá hasta os alegren la vida: ratoneras en las que esconderse, salas de bonus, queso y mucho queso, y objetos que como el martillo, la tinta, el chicle, la taza

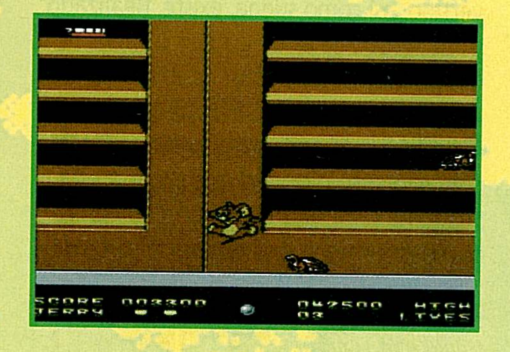


*¡¡Chan, chan!!. He aquí la salida del primer nivel. Acuérdate de ella porque no es nada fácil llegar.*

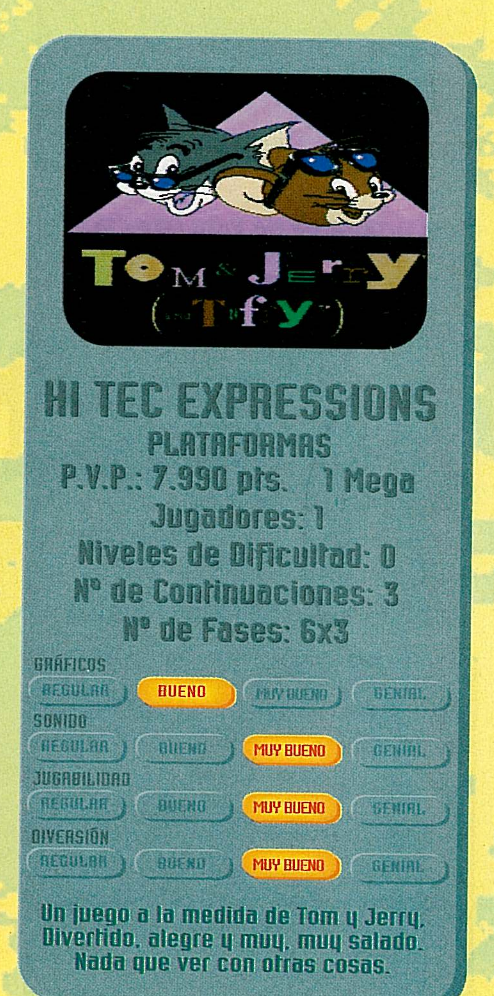


de agua o alguno más que encontraréis por ahí, podréis utilizar en legítima defensa. Pero cuidado, que los objetos no duran siempre ni están por todas partes.

No les pasa como a Hi Tec, que del «budget» de Spectrum se han pasado al «Tom & Jerry» de Nintendo, y empiezan a hacerse con un huequecito en un mundo



complicado en el que sólo programas como éste pueden, de verdad, lograr algo importante. Nos veremos las caras.





Tras la explosión del modo 7 -un hardware que posibilita acercamientos y rotaciones en la Super Nintendo- en el intratable «F-Zero» y la demostración «made in super 16 bits» de que lo que mejor que saben hacer en esta consola es correr, sale a la calle un nuevo programa con el que se volverá a poner de manifiesto que el vértigo, así como suena, existe. Realizado por el grupo Seta -un equipo japonés no demasiado conocido por aquí- y distribuido por Ocean Europa, «F-1 Exhaust Heat» aprovecha la incomparable sensación de velocidad que profesa esta máquina para retarnos a competir sobre las cuatro ruedas más rápidas. El circo de la Fórmula 1 y todo lo que lleva detrás: los circuitos -16-, la emoción -a tope-, los boxes y sus recambios, el riesgo, los duelos, el dinero -en forma de considerables premios en dólares- se convierte en protagonista absoluto de un programa en el que el espectáculo siempre prima por encima de todo, y los mareos y la sensación de poder al volante quedan muy garantizados.

Una lástima, sin embargo, que el tamaño del coche no se corresponda con el tamaño del programa. El bólido F-1 que Seta ha diseñado es toda una mosca en comparación con el gigantesco ambiente que le rodea. Y una pena que no haya los suficientes pilotos en carrera como para disfrutar en serio de una buena competición. Habría sido totalmente bestial. Pero bueno, no se puede tener todo en la vida. De momento, y por lo que pudiera pasar, nos conformaremos con correr. Es evidente que eso sí lo hace y no veáis de qué forma. Apabullante. ■



*En el programa de Seta hay más sensación de espectáculo que de pura competición automovilística.*

*«F-1 Exhaust Heat» es un juego plagado de detalles inusuales cuya presencia se agradece bastante.*



# F1 exhaust heat








**SETA/OCEAN**
**DEPORTIVO**
**P.V.P.: 10.490 pts. 8 Megas**
**Jugadores: 1**
**Niveles de Dificultad: 2**
**Nº de Continuaciones: Inf**
**Nº de Fases: 16**

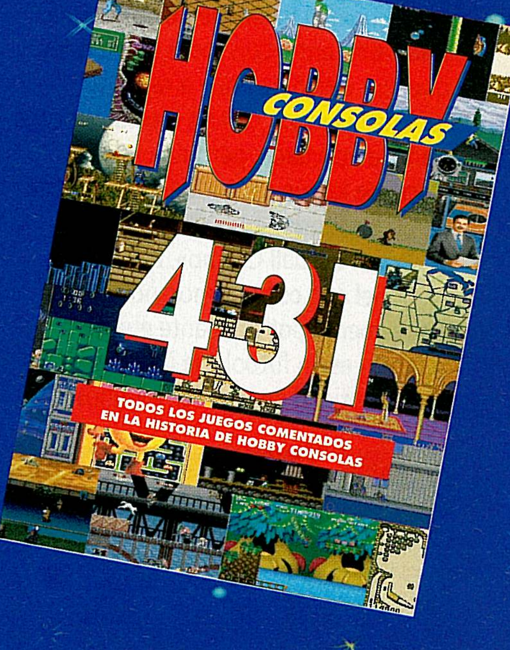
GRÁFICOS: REGULAR | **BUENO** | MUY BUENO | GENIAL
SONIDO: REGULAR | BUENO | MUY BUENO | **GENIAL**
JUGABILIDAD: REGULAR | BUENO | **MUY BUENO** | GENIAL
DIVERSIÓN: REGULAR | BUENO | **MUY BUENO** | GENIAL

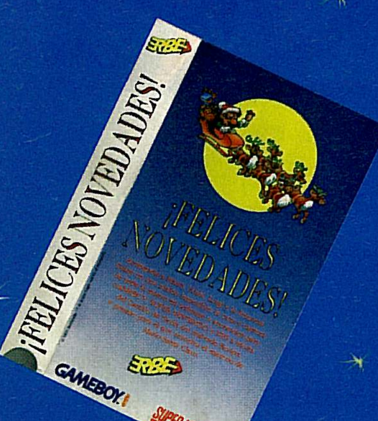
Un gran juegode Fómula 1 que sigue las directrices del fabuloso «F-Zero». Rápido, suave y espectacular.

# LOS DIOSES DEBEN ESTAR LOCOS...

**PIN DE HOBBY CONSOLAS:** objeto metálico que se prende a la ropa y cuya función principal es darte un toque de elegancia y distinción consolera.

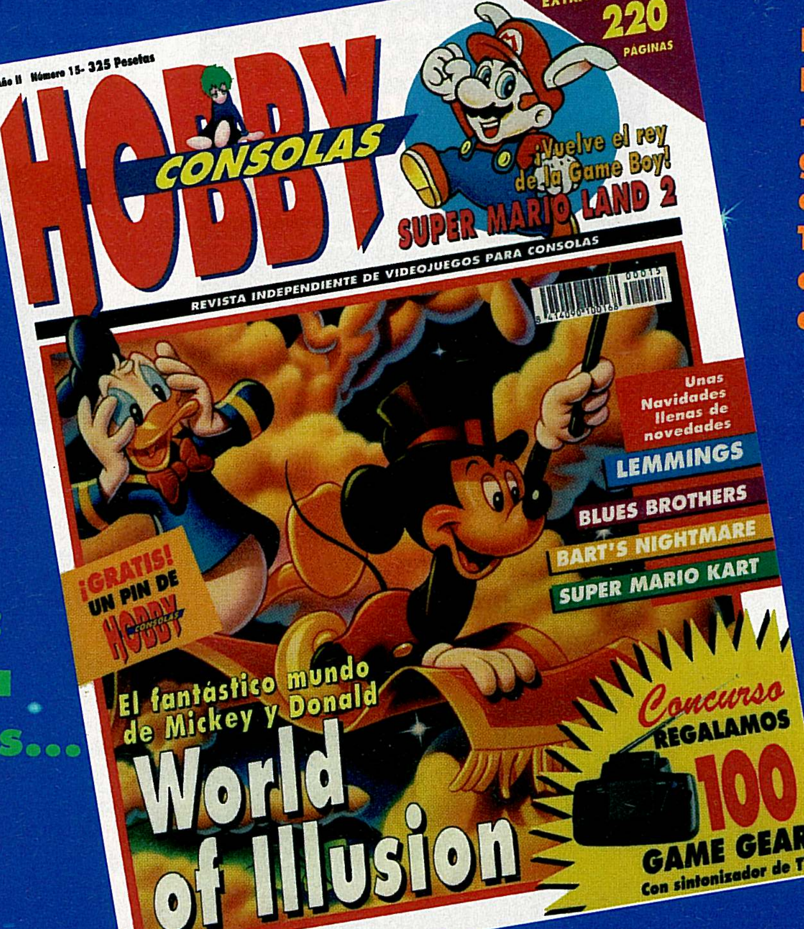



**CINTA DE VIDEO:** incluye una visión a todas las novedades de Erbe para Super Nintendo, NES y Game Boy. Y además puedes conseguir una e las 20 Super Nintendo que se regalan.

**HOBBY CONSOLAS 431:** Bonito y práctico libro -pequeño de tamaño pero gigante en contenido-, en el cual encontrarás TODOS los juegos comentados desde el Nº1 de Hobby Consolas.




**HOBBY CONSOLAS:** No necesita comentarios... ¡tu revista favorita!

**CONCURSO GAME GEAR:** ¿Te apetecería tener una pórtatil de Sega con un sintonizador para ver en ella la TV? Pues participa en nuestro concurso y ...¡mucha suerte!.

## EXTRA NAVIDAD DE HOBBY CONSOLAS

# UNA REVISTA CAÍDA DEL CIELO



# Euro football champ

El juego de fútbol diseñado por Taito quiere que aprendamos a jugar al balompié de una forma diferente. Con todas las de la ley -que, por cierto, se sigue a rajatabla durante el juego-, con los efectos precisos y la talla adecuada, pero sin una idea exacta de lo que de verdad es el deporte rey en el mundo.

«Euro Football Champ», que es el juego del que os hablamos, no destaca precisamente por su talante europeo -más bien es un fútbol a la japonesa- sino por la cantidad de detalles, algunos



*El programa de Taito es tan fiel a algunas «normas» del fútbol como desconoce muchas otras.*

incluso de humor, que se le han incorporado. Pocas veces habréis tenido oportunidad de elegir a un capitán que se encargue de protestar al árbitro, de voltear a un colegiado, de lesionar a un contrario -de ésos que se queja amargamente-, de demostrar tantas habilidades en el toque y control del esférico o de celebrar un gol de un modo tan realista, alegre y fácil.

## No importa, da igual

Da lo mismo que sólo haya seis jugadores por equipo y que no exista la







segunda mitad. Lo importante es que este fútbol se deja coger el tranquillo, que en la mayoría de las ocasiones es fiel a lo actual y que permite la participación simultánea de dos apasionados «ultras». El resto se basa en: ocho equipos en liza, opciones para practicar el tiro de penal o para que dos jugadores podáis unir



*Bien, vale, es un fútbol muy poco europeo. Pero es tan divertido, jugable y adictivo que lo podemos pasar todo por alto. Otra vez será.*

esfuerzos para ganar a la máquina, grandes efectos de sonido y un espíritu absolutamente deportivo. ■




**TAITO**
Deportivo
P.V.P.: 8.990 pts. 8 Megas
Jugadores: 1 Y 2
Niveles de Dificultad: 0
Nº de Continuaciones: Infinit.
Nº de Fases:8

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| GRÁFICOS | REGULAR | **BUENO** | MUY BUENO | GENIAL |
| SONIDO | **REGULAR** | BUENO | MUY BUENO | GENIAL |
| JUGABILIDAD | **REGULAR** | BUENO | MUY BUENO | GENIAL |
| DIVERSIÓN | **REGULAR** | BUENO | MUY BUENO | GENIAL |

Un fútbol decente, divertido y sin complicaciones, a la usanza de los «Oliver y Benjis» japoneses.






**¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!**

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,3 A 14 h
**FAX: (91) 380 34 49**



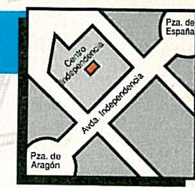
**91 3802892**

**TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO • PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO**

| MADRID | MADRID | BARCELONA | ZARAGOZA |
|---|---|---|---|
| Atocha | SOL | P. Catalunya | |
| Pº Sta. María de la Cabeza, 1<br>Tel: 527 82 25 | Calle Montera, 32, 2º<br>Tel: 522 49 79 | Carrer de Pau Claris, 106<br>Tel: 413 63 10 | Cent.Comercial Independencia<br>Local 100 B-2 (Ultima Planta)<br>Tel: 21 82 71 |
| ABRIMOS SABADOS TARDE | | ABRIMOS SABADOS TARDE | ABRIMOS SABADOS TARDE Y DOMINGOS |





## ¡ESTOS SON TUS CENTROS MAIL!

# SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



**18.900**

| | |
|---|---|
| CABLES ALARGADORES SUPERNIN | 2.395 |
| BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN | 1.925 |
| MANDO DE CONTROL | 2.360 |
| CABLE RCA AUDIO VIDEO | 1.690 |
| CABLE EUROCONECTOR | 2.190 |
| JOYSTICK FANTASTIC | 4.900 |
| PAD DINA-1 | 2.990 |
| SN PROPAD (transparente) | 3.390 |

**23.900** CON EL JUEGO MARIO WORLD

**31.900** CON LOS JUEGOS STREET FIGHTER II Y MARIO WORLD

SUPER NINTENDO SCOPE - 8990


ANGLER- 4525

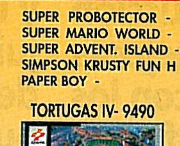

SUPER CONTROL PAD- 4995


MALETIN- 4490

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| SUPER PROBOTECTOR - | .8990 | EARTH DEFENSE FORCE - | 9900 | F ZERO - | 6990 |
| SUPER MARIO WORLD - | 7490 | EURO FOOTBALL CHAMP - | 8990 | SUPER SOCCER - | 6990 |
| SUPER ADVENT. ISLAND - | 9900 | RIVAL TURF - | 9900 | CHESS MASTER - | 8990 |
| SIMPSON KRUSTY FUN H - | 9490 | ZELDA - | 6990 | ADDAMS FAMILY - | 8990 |
| PAPER BOY - | 8490 | SUPERTENNIS - | 6990 | SUPER GHOUL´S & GHOST - | 7990 |

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

TORTUGAS IV- 9490 · ROBOCOP III- 8490 · F1 EXHAUT HEAT- 10990 · BARTS NIGHTMARE- 9490 · SUPER MARIO KART- 7490



SPIDERMAN/XMEN- 9995 · JOE & MAC- 9490 · STREET FIGHTER II- 11990 · DRAGON LAIR- 9990 · BLAZING SKIES- 8990



SUPER R-TYPE- 6990 · SUPER CASTELVANIA IV-8990 · U.N. SQUADRON- 9990 · FINAL FIGHT- 9900 · WWF- 9490











NOVEDAD

# GAME BOY

**12.900**

Incluye Tetris + auriculares + cable 2 jug. + pilas

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.



| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Addams Family | 4990 | Batman | 4900 | Dig Dug | 4990 | Kirby´s Drcam Land | 3890 | Pac-Man | 4490 | Super Kich Off | 5400 |
| Adventure Island | 4900 | Battletoads | 5400 | Double Dragon 2 | 4990 | Kung fu Maste | 3890 | Plmball | 4190 | Super Mario Land | 3890 |
| Asteroids | 4990 | Blades of Steel | 4490 | Dr. Franken | 4490 | Kwirk | 4190 | Probotector | 4900 | Tennis | 3890 |
| | | Bomb Jack | 4490 | Dr. Mario | 3890 | Marble Madness | 4990 | R-Type | 3890 | Terminator 2 | 4990 |
| | | Boulder Dash | 3890 | Dragon Lair | 4490 | Mega Man | 3890 | Robocop | 4490 | The Hunt for Red October | 4990 |
| | | Buble Bobble | 4900 | Duck Tales | 4490 | Mega Man 2 | 3890 | Robocop II | 4990 | The Simpsons | 4990 |
| | | Bugs Bunny | 3890 | F-1 Racer | 5390 | Mickey | 5390 | Roger Rabbit | 5490 | Tiny Toon Adventure | 4490 |
| | | Castelvania | 4900 | Gargoyles | 4190 | Navy Seals | 4900 | Sneaky Sneaks | 5390 | Tortugas Ninja 2 | 5390 |
| | | Castelvania II | 4490 | Golf | 3890 | NBA 2 | 5400 | Snow Brothers | 4990 | Turrican | 4490 |
| | | Chase HQ | 4900 | Hook | 4990 | NBA All Star Challenge | 4490 | Spiderman | 4190 | Turtles | 4490 |
| | | Chessmaster | 4190 | In your Face Basket | 3900 | Nemesis | 4490 | Star Trek | 4990 | World Cup | 3890 |
| | | Choplifter II | 4490 | Jordan us Bird | 4400 | Ninja Gaiden | 4400 | Super HuchBack | 5400 | WWF | 4990 |

| | |
|---|---|
| SPIDERMAN 2 | P.V.P. - 4990 |
| BART VS JUGGERNAUTS | P.V.P. - 4990 |
| TRACK AND FIELD | P.V.P. - 4990 |
| WWF SUPERSTARS 2 | P.V.P. - 4990 |
| MARIO & YOSHI | P.V.P. - 3890 |
| BLUES BROTHERS | P.V.P. - 4990 |
| DOUBLE DRAGON 3 | P.V.P. - 4990 |
| PHANTOM MISSION | P.V.P. - 5490 |
| SUPER MARIO LAND | P.V.P. - 4990 |
| TRACK MEET | P.V.P. - 4990 |
| POPEYE II | P.V.P. - 5490 |
| GEOR. FOREMAN BOXING | P.V.P. - 4990 |









# GAME BOY COMPLEMENTOS GAME BOY

ILUMINACION- 1.950 · LUPA- 1.595 · ALTAVOCES- 1.895 · CARRY CASE- 1.795 · PLAY AND CARRY CASE- 2.495 · MALETIN ATTACHE- 3.295 · BATERIA NUBY- 4.995 · ADAPTADOR CORRIENTE- 1.495 · LIGHT BOY- 4.190 · LUZ Y LUPA- 3.395











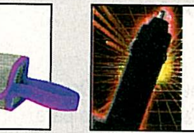
























BATERIA 12 h +FUENTE- 4.995 · HOLSTER KONIX- 2.295 · GAME PACK- 1.395 · ADAPTADOR COCHE- 1.595 · MASTER PAK- 9.900 · HANDY BOY- 5.990 · HANDY CARRY- 890 · HANDY POWER KIT- 8.790 · HIP POUCH- 1.490 · LOGIC 3 CARRY- 2.190

# Nintendo

OFERTA ESPECIAL



Consola P.V.P. **10.600**

**SUPER SET** Por sólo **24.500**

**ACTION SET** Por sólo **21.900**

| | |
|---|---|
| Advantage joystick | 6990 |
| Alargador Cable | 1995 |
| Controllers | 3900 |
| Four Scores | 5900 |
| Organizador de Juegos | 1295 |
| Super Controller | 990 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Addams Family | 6990 | Smash TV | 7400 |
| Blue Shadow | 6900 | Soltice | 6900 |
| Bubble Bubble | 6500 | Star Wars | 7790 |
| Captain Planet | 6500 | Street gans | 7400 |
| Double Dragon 3 | 7990 | Super Mario 2 | 7250 |
| El Imperio Contraataca | 7790 | Tennis | 3900 |
| Elite | 8400 | Terminator 2 | 7990 |
| Four Player Tennis | 6500 | Tetris | 6500 |
| Joe &Mac | 7990 | The Flintstones | 8490 |
| Kick Off | 8400 | The Legend of Zelda | 7250 |
| Konami Hyper Soccer | 6500 | Track & F. in Barcelona | 6500 |
| Mega Man 2 | 7900 | Trog | 6600 |
| Megaman 3 | 7900 | Turbo Racing | 7250 |
| New Zealand Story | 6990 | Turtles II | 7900 |
| North & South | 7500 | World Cup | 6500 |
| Rainbow Island | 6990 | World Champ | 7900 |
| Road Blaster | 7400 | Wrestlemania | 6500 |
| Robocop | 6500 | Zelda 2 | 7900 |
| Salomons Key | 5600 | | |

**Envía este cupón a Mail VxC, Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID**

NOMBRE Y APELLIDOS ..........
DIRECCION COMPLETA ..........
POBLACION .......... PROVINCIA .......... C.P. ..........
TELEFONO .......... MODELO DE CONSOLA ..........
Nº CLIENTE .......... ☐ NUEVO CLIENTE ..........
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO

| TITULOS PEDIDOS | PRECIO |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| GASTOS ENVIO | 250 |
| TOTAL | |

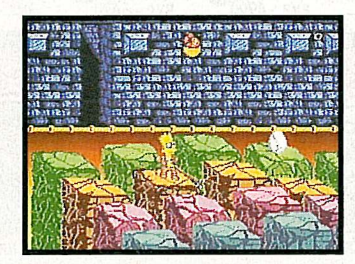
# Selección

**Lo que te espera a continuación es algo que no debes perderte. Las páginas que hemos preparado tras esta introducción contienen una selección de los mejores juegos para la familia Nintendo con los que ahora mismo puedes disfrutar. Esta selección incluye el nombre del juego, la compañía que se ha encargado de programarlo, el precio al que lo puedes adquirir actualmente en cualquier tienda de videojuegos (precios oficiales) y unas estrellas (de 1 a 4) que valoran, a juicio de la redacción, la calidad general de cada cartucho. A medida que vayamos publicando más números de Nintendo Acción, iremos ampliando este catálogo. Para que nunca te quedes sin saber qué nuevos cartuchos van saliendo a la venta.**




## ARCADE

### BLAZING SKIES ★★
**Namco**
**8.990 PTS**
Los autores de este clásico de la aviación bélica -1° Guerra mundial- hablan a las claras de la calidad del programa: Cinemaware. Gráficos de postín, sonidos de ambiente, y una historia de las de poner los pelos de punta, esperan a los pirrados por el Barón Rojo y sus avioncillos.



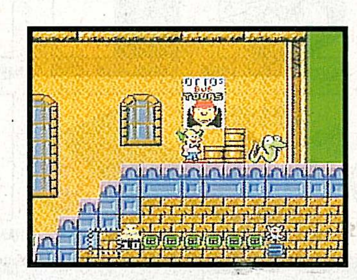
### BART´S NIGHTMARE ★★★
**Acclaim**
**9.990 PTS**
Si te gustan las pesadillas (¿?) y adoras a Bart Simpson, no lo dudes, este es tu juego. Una aventura alucinante en la que las cosas más increíbles pueden suceder. Y las más divertidas, por supuesto.

### DRAGON´S LAIR ★★★
**Elite**
**9.990 PTS**
Apología del arcade y de los gráficos más exquisitos con Dirk, el aventurero, como protagonista de excepción. Casi, casi de dibujos animados. NOVEDAD

### EARTH DEFENSE FORCE ★★
**Jaleco**
**9.990 PTS**
Un buen juego de naves para intrépidos de la galaxia. Con muchos scrolles, muchas armas, demasiados enemigos y cinco súper niveles no aptos para cardíacos.

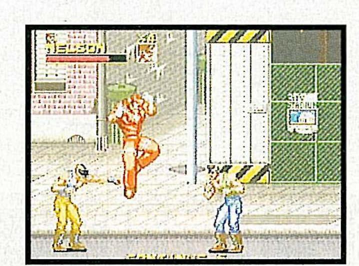
### FINAL FIGHT ★★★
**Capcom**
**9.990 PTS**
Conversión afortunadísima de una gran máquina recreativa. Puñetazos, dos luchadores a elegir y una jugabilidad garantizada a todos los niveles. Seguro.

### JOE & MAC CAVEMAN NINJA ★★
**Elite**
**9.490 PTS.**
Una auténtica historia en la prehistoria que os llevará a ti, a Joe y a Mac al mundo cavernario más excitante de todos los tiempos. Con dinosaurios y todo.



### KRUSTY´S SUPER FUN HOUSE ★★★
**Acclaim**
**9.490 PTS**
Para ayudar a Krusty a librarse de las ratas hay que pensar un poquito. No vale con correr, disparar o disfrutar de la ténica de la Super Nintendo. Es obligatorio darle al coco y ser originales. Al menos tanto como sus programadores.

### PAPERBOY 2 ★
**Mindscape**
**8.990 PTS**
Segunda parte del clásico repartidor de periódicos. Muy pulcra y muy limpia, pero no tan adictiva como cabría esperar. Más que nada por lo genial de aquel Paperboy.



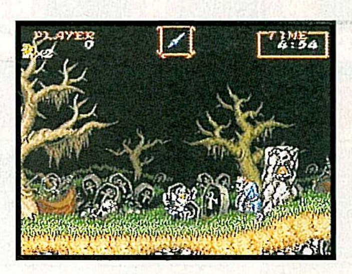
### RIVAL TURF ★★
**Jaleco**
**9.900 PTS**
Peleas a lo «Final Fight» con personajes enormes y sonidos de excepción. Hasta seis niveles, todo tipo de golpes, una cantidad desenfrenada de escenarios y la posibilidad de jugar acompañado y simultáneamente.

### ROBOCOP 3 ★★★
**Ocean**
**9.490 PTS**
Súper arcade multifase de Ocean que aprovecha la saga Robocop para obligar al héroe a crecer y hacerse muy grande. Muy difícil pero muy bien hecho.

### SPIDERMAN X-MEN ★★★
**Acclaim**
**9.990 PTS**
Un juego de super héroes para súper jugadores. Con Spiderman y la pandilla X en violenta lucha contra Arcade, un despiadado ser que está aterrorizando a la ciudad entera. Variado, entretenido y muy, muy recomendable. NOVEDAD

### STREET FIGHTER 2 ★★★★
**Capcom**
**11.990 PTS**
Huelgan los comentarios. Pero por si acaso alguien no ha oído hablar todavía de este juego,te podemos contar que es uno de los mejores en la historia del software. En gráficos, en movimientos, en adicción, en todo.

### SUPER ADVENTURE ISLAND ★★
**Hudson Soft**
**9.990 PTS**
El héroe de Hudson Soft convertido a los 16 bits. Muy bonito, muy gracioso y una música más propia de discoteca que de consola: el genial Yozu Koshiro al habla.



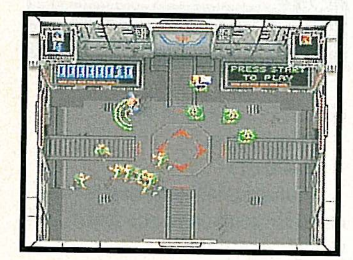

### SUPER GHOULS´N GHOSTS ★★★
**Elite**
**7.990 PTS**
Sir Arthur vuelve a los 16 bits absolutamente nuevo. A través de un arcade magnífico en el que la emoción está por encima de todo y la aventura se muere por conquistarnos. Habrá que dejarle

### SUPER MARIO WORLD ★★★★
**Nintendo**
**7.490 PTS**
El juego estrella de la compañía y, si otros no dicen lo contrario, de la Super Nintendo. Cuenta con un Mario pletórico y hasta 96 mundos

de colores, fantasía y buen hacer. El primero en salir y el primero en convencer. A todos los niveles.

**SUPER PROBOTECTOR ★★★**
**Konami**
**8.990 PTS**
Jamás el revolucionario chip MD7 había llegado tan alto. Las rotaciones y acercamientos de este juego son puro arte. Como el resto de la acción, incluidos los dos protagonistas que, además, pueden jugar a la vez.

**SUPER R-TYPE ★★★**
**Irem**
**6.990 PTS**
El Imperio de Bydo quiere desafiarte. No hay naves que valgan, ni scrolles lo suficientemente rápidos, ni disparos certeros. Sólo R-Type podrá, con tu ayuda, hacerle frente. No lo pienses más. Únete a él y disfruta de una de las joyas de la programación, para cualquier sistema, que viene a tope.




**SUPER SMASH TV ★★★**
**Acclaim**
**8.990 PTS**
Un concurso bestial, sanguinario y muy, muy violento. Un juego al estilo «Perseguido» en el que uno se juega la vida a cambio de tostadoras y videos VHS. Tan simple como adictivo.

**SUPER T.M.H.T. IV ★★★★**
**Konami**
**9.490 PTS**
La famosas Tortugas Ninja afrontan la misión definitiva. No sólo deben acabar con el Despedazador de turno sino que se las verán con una endiablada máquina del tiempo que las trasladará a lugares increibles. Muy recomendable y muy adictiva.

**TERMINATOR 2 ★★★**
**Acclaim**
**9.490 PTS**
Versión peliculera alucinante del crack de Schwarzenegger. Aprovecha al máximo el ritmo de los 16 bits y eleva el concepto arcade hasta lo más alto. Muchas fases y mucha acción. NOVEDAD

**U.N. SQUADRON ★★★**
**Capcom**
**9.990 PTS**
La explosión del scroll horizontal y el arcade matamarcianos. Aviones, disparos, misiones y un montón de fases que configuran una zona de guerra bestial: en jugabilidad y adicción.

## AVENTURA

**THE LEGEND OF ZELDA ★★★★**
**Nintendo**
**6.990 PTS**
Un mundo de color y fantasía te está esperando fuera, en las tierras de Hyrule. Sólo tienes que reunir valor, fiereza y ansias de pasártelo bien. Porque «The Legend of Zelda» es uno de los cartuchos más poderosos y mágicos de la Super de Nintendo.Toda una pasada.

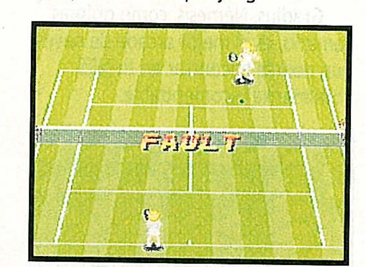
**SUPER CASTLEVANIA IV ★★★**
**Konami**
**8.990 PTS**
Simon Belmont ha vuelto para acabar con Drácula. Y con él su látigo y muchas cosas que no se esperaba: un mapeado inmenso, objetos de todo tipo, una música de cine, seis planos de scroll y las animaciones más alucinantes de este mundo de videojuegos.

## DEPORTIVO



**SUPER SOCCER ★★★**
**Nintendo**
**6.990 PTS.**
El más espectacular, y tridimensional, juego de fútbol que existe sobre una consola. Es rápido, fácil, manejable y muy adictivo. Nació de las manos de Human para convertirse en el clásico por excelencia del deporte rey.

**F-ZERO ★★★**
**Nintendo**
**6.990 PTS.**
Uno auténtico tratado sobre la velocidad. «F-Zero» fue el primero que aprovechó al máximo el revolucionario modo 7 de la Super Nintendo, el único capaz de llevar a cabo las rotaciones y acercamientos que posee este súper juego.




**SUPER TENNIS ★★★**
**Nintendo**
**6.990 PTS**
No ha habido juego de tenis igual desde el Match Point, en Spectrum. «Super Tennis» combina experiencia en el juego con facilidad de manejo. Y lo adorna con buenos gráficos, muchas opciones y un sonido magistral.

**SUPER WWF WRESTLEMANIA ★★**
**Acclaim**
**9.490 PTS**
El genuino sabor americano no es la reconocida marca de tabaco, sino la lucha libre americana. Con Hulk Hogan, el Ultimo Guerrero y esa panda, metidos a luchas, combates a dobles y mil llaves a cada cual más espectacular.

**SUPER MARIO KART ★★★★**
**NINTENDO**
**7.490 PTS**
Cuidado con Mario. Es un loco del volante y anda suelto. Él y ocho o nueve amigotes más que han decidido darle al kart en mil circuitos diferentes y retarse a ver quién es el mejor. Eso que decían que iban a descansar. ¡Ya, Ya!. Por cierto, presencia estelar de Luigi, la seta, un Koopa y varios, en otro tiempo, enemigos.

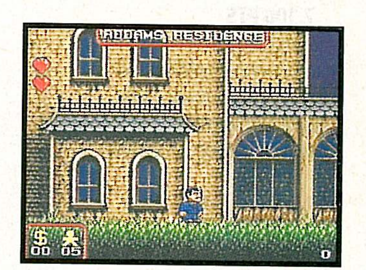
**EXHAUST HEAT ★★**
**Ocean**
**10.990 PTS**
Un sonido increíble, unos movimientos de lujo y toda la fuerza de la Fórmula 1 dan buena cuenta del programa de Ocean. El bólido es algo pequeño pero lo pasamos por alto. Pocos pueden desarrollar la misma velocidad que esta bala.

**EURO FOOTBALL CHAMP ★**
**Taito**
**8.990 PTS**
Un fútbol descafeinado pero tremendamente práctico. Se sale de lo normal en cuanto a efectos y detallitos, pero no encuentra perfectamente lo que significa la palabra «fútbol». Por ejemplo no tiene segunda parte, no juegan los mejores equipos del mundo, el árbitro se cae constantemente, los partidos no duran el tiempo reglamentario... A cambio nos obsequia con sonidos de lesión (pierna contra pierna) y mucha alegria en los goles.

## INTELIGENCIA

**THE CHESSMASTER ★**
**Mindscape**
**8.990 PTS**
Único programa, hasta el momento, de ajedrez para Super Nintendo. Pertenece a la saga popularizada por los Pc's y por la cantidad de buenos ratos que ha hecho pasar a miles de ajedrecistas solitarios. Muy recomendable si gustas de este sanísimo ejercicio mental y muy adictivo, si, repetimos, tes entusiasmas por este deporte.

## PLATAFORMAS




**THE ADDAMS FAMILY ★★★**
**Ocean**
**8.990 PTS**
Un juego tétrico que va de una familia tremendamente rara que de la noche a la mañana se ve inmersa inmersa en una situación de locos: Morticia, la bella, ha desaparecido. Y sólo Gómez, el padre de la criatura, podrá rescatarla. Así que, hay que ayudarle. «La Familia Addams» es una de las mejores concepciones en lo que a programas de plataformas se refiere. Y posiblemente de gráficos y movimientos. Sin quitarnos de encima el guión, claro que es de lo mejorcito que hay.

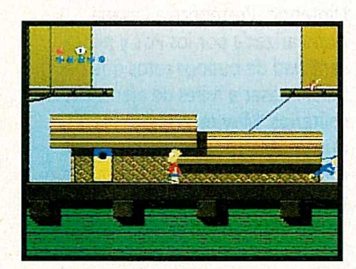
# Selección




## ARCADE

**BART VS. THE SPACE MUTANTS ★★★**
**Acclaim**
**7...400 PTS**
Fenomenal entrada de los Simpson en Nintendo ocho bits. Con cinco variadísimos niveles de dificultad hipnotizante.

**BART VS. THE WORLD ★★★**
**Acclaim**
**8900 PTS**
Tan loco como su intrépido personaje. Hay de todo, desde estrategia, inteligencia, habilidad, acción...a lo que haga falta.



**BLUE SHADOW ★★★**
**Taito**
**7.100 PTS**
Ninjas a troche y moche, espectaculares gráficos, sobresaliente sonido y una jugabilidad superior. Posibilidad de jugar a la vez con un amigo.

**BOULDER DASH ★★**
**Nintendo**
**6.600 PTS**
Argumento simple y gráficos pobres, para un programa de piedras y diamantes que posee una jugabilidad totalmente endiablada. Buena mezcla de arcade y estrategia.

**CAPITAN SKYHAWK ★★★**
**Rare**
**6.600 PTS**
Nueve niveles de acción tridimensional conforman un cartucho de altísima calidad técnica y gran jugabilidad que quiere que juegues a las naves, y, además que hagas otro montón de cosas. Ya verás , porque el jueguecito es de los buenos. Estás advertido.

**DYNABLASTERS ★★★**
**Hudson Soft**
**7.100 PTS**
Un «restyling» del conocido programa «Bomber Man». Permite hasta tres jugadores simultáneos.

**GRADIUS ★★★**
**KONAMI**
**5.600 PTS**
Gradius, Némesis, como quieras llamarlo, es el mejor arcade de naves que podrás encontrar en tu NES. Totalmente recomendable.



**HOOK ★★**
**Ocean**
**6..990 PTS**
Garfio, Campanilla, Peter Pan...todos. No falta nadie, sólo tú, para que colabores con el héroe que no quiso hacerse mayor. NOVEDAD

**MEGAMAN 3 ★★★★**
**Capcom**
**7990 PTS**
Un auténtico mito de la NES que retoma el guión de la saga. Derrota a los robots maestros que el Dr.Wily ha preparado para nuestro genial androide celeste.

**PINBALL ★★**
**Nintendo**
**3900 PTS**
Simple pero efectivo. Cumple con creces su objetivo de entretener. Consta de dos pantallas de flippers más una de bonus.

**PINBOT ★★**
**Rare**
**6.600 PTS**
Un pinball galáctico. Si te gustó el Pinball de Nintendo, éste te entusiasmará. Tiene mil soniditos y una jugabilidad de maestros -lógico, es de los ex-Ultimate-.

**ROBOCOP 2 ★★★**
**Ocean**
**6.990 PTS**
Las calles de Detroit son muy peligrosas. Pero más aún si tus jefes están metidos de lleno en el mundo de la droga. Tú eres la ley y la ley debe hacerse respetar por todos., incluidos los jefes.

**SHADOW WARRIORS II ★★★**
**Tecmo**
**8.900 PTS**
Ryu, como buen Ninja, no descansará hasta vengar la muerte de su padre. Si la primera parte fue buena, esta es aún mejor.

**SMASH TV ★★**
**Acclaim**
**7.400 PTS**
La búsqueda de audiencias lleva a las televisiones a los más inusuales concursos. Arriesga tu vida por un video o unos sucios dólares.

**STAR WARS ★★★★**
**LucasArts**
**7.790 PTS**
Una de los mejores conversiones película-cartucho que jamás hallas visto. Cinco maratonianas fases de notable dificultad y un héroe de los que nunca debían morir.

**SUPER SPY HUNTER ★★★**
**Sunsoft**
**7.990 PTS**
Un auténtico juegazo de coches y acción que te pegará al asiento de por vida.

**TERMINATOR 2 ★★**
**Acclaim**
**7.990 PTS**
Cinco momentos estelares del film trasladados a los chips de tus cartuchos. Muy bueno.

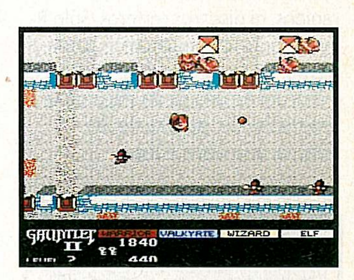
**THE EMPIRE STRIKES BACK ★★★**
**Lucasfilm**
**7.790 PTS**
En la misma línea de la primera parte. Impresionantes gráficos y jugabilidad asombrosa.

## AVENTURAS

**ADVENTURE ISLAND II ★★**
**Hudson Soft**
**7.990 PTS**
Vuelve Master Higgins a deleitarnos con otra de sus apasionantes aventuras. Ayuda al simpático personaje a rescatar a su novia, por segunda vez, y déjate de monstruos, historias y malas influencias.

**ADVENTURES OF BAYOU BILLY ★★**
**Konami**
**6.600 PTS**
Atraviesa la jungla de las ocho fases horizontales. subido en tu Jeep o disparando con tu zapper.

**DUCK TALES ★★★**
**Capcom**
**6.600 PTS**
Conduce al tacaño tío Gilito a la búsqueda de un tesoro, a través de cinco diferentes fases plagadas de enemigos y regalos ocultos.



**GAUNTLET II ★★★**
**Mindscape**
**7.400 PTS**
Escenarios laberínticos repletos de acción componen este fenomenal y mágico cartucho.

**IRONSWORD ★★**
**Acclaim**
**7.100 PTS**
Perteneciente a la interminable saga de los Wizards & Warriors, su excesiva dificultad limita la jugabilidad de un cartucho que podría ser perfecto.

**MISSION IMPOSSIBLE ★★**
**Palcom Software**
**7.990 PTS**
Más que imposible, complicado. Una aventura de espías donde nos esperan ocho fases con perspectiva aérea y toda la dificultad del mundo entero. Mucho más que un reto.

**SIMON'S QUEST ★★★**
**Konami**
**6.600 PTS**
La segunda parte del clásico Castlevania.El Conde Drácula ha vuelto. Y regresa para vengarse de la humillación y la derrota. Este cartucho es La lucha del poder del bien contra el vampiro. Y nos parece sensacional lo mires por donde lo mires. Incluso con la NES apagada.

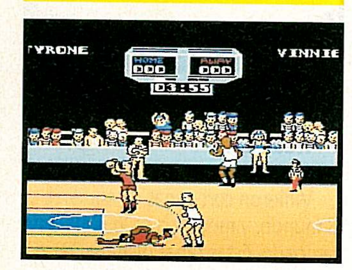
**SOLSTICE ★★★**
**Software Creations**
**7.050 PTS**
Shadax, nuestro heroe, debe penetrar en la fortaleza de Castle Rock y encontrar todas las piezas del báculo de Demnos. Una gran aventura para tu NES.

**THE BATTLE OF OLYMPUS ★★★**
**Nintendo**
**6.600 PTS**
Junto con Zelda, el mejor juego de rol que puedas disfrutar en 8 bits. Una historia mitológica con Orfeo como protagonista.

**THE LEGEND OF ZELDA ★★★★**
**Nintendo**
**7.400 PTS**
Soberbio, magistral. Link explorará ocho subterraneos buscando las partes del triforce que le permitan derrotar a Gannon.

**WILLOW ★★**
**Capcom**
**7400 PTS**
Hechizos, brujos, hadas, héroes y leyendas. Tan mágico como la película pero muy, muy difícil.

## DEPORTES




**ARCH RIVALS ★**
**Acclaim**
**6.600 PTS**
Un juego en el que el baloncesto deja de ser un noble deporte para transformarse en una sucia lucha sin cuartel en pos de la canasta. Muchos golpes, algo de violencia, pero todo el sentido del humor del mundo.

**BIG FOOT ★**
**Acclaim**
**6.600 PTS**
Uno de los espectáculos más en boga en América cuya conversión cartuchera no alcanza las mismas cotas de éxito. Los protagonistas son unos monstruos todo terreno con unas ruedas inmensas.

**BLADES OF STEEL ★★★**
**Konami**
**6.600 PTS**
Sobresaliente simulador de hockey sobre hielo en el que no falta de nada, ni siquiera las peleas a brazo partido. Diversión total en modalidad de dos jugadores.



**DAYS OF THUNDER ★**
**Mindscape**
**7.400 PTS**
De la misma calidad que la película. Buenos gráficos y scrolles logrados, aunque el escaso control del coche limita la jugabilidad.

**DOUBLE DRIBBLE ★★**
**Konami**
**5.600 PTS**
Fue el primer juego de basket y sigue siendo el mejor. Perspectiva horizontal y espectacular zoom en los mates.

**EXCITEBIKE ★★**
**Nintendo**
**4.100 PTS**
Con el motocross como protagonista, este veterano programa tiene en su precio su mayor atractivo. Gráficos antiguos y scroll horizontal para la bici.

**FIGHTING GOLF ★**
**SNK**
**6.600 PTS**
Un simulador no muy logrado que reune todos los aspectos del Golf sin ningún alarde técnico que lo haga destacable.

**FOUR PLAYER'S TENNIS ★**
**Asmik**
**6.600 PTS**
La opción de cuatro jugadores simultáneos y las variadas opciones consiguen que este cartucho sea por lo menos curioso.

**GOAL ★★**
**Jaleco**
**7.100 PTS**
Una inusual perspectiva diagonal para un juego de fútbol que permite una jugabilidad elevadísima y un coeficiente de enganche por encima de la media.

**GOLF ★★★**
**Nintendo**
**3.900 PTS**
Un supercartucho que te hará pasar momentos inolvidables de diversión. Adictivo donde los haya, todo lo suyo es recomendable. Además, ¡vaya precio!.




**HOOPS ★**
**Jaleco**
**7.400 PTS**
El más genuino baloncesto que se vive en los «playgrounds» de USA. Contra un amigo o contra la máquina, uno contra uno o dos contra dos.

**HYPER SOCCER ★★**
**Konami**
**6.600 PTS**
Nos encanta el fútbol en consola, sobre todo, cuando los pogramas son como el que nos ofrece Konami.

**ICE HOCKEY ★★**
**Nintendo**
**3.900 PTS**
Un buen juego de hockey sobre hielo que sólo tiene un inconveniente: «Blades of Steel».

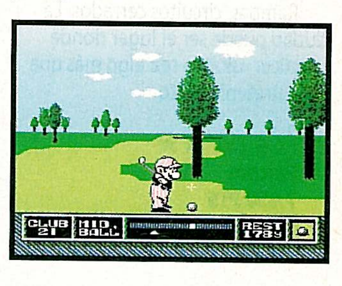
**JACK NICKLAUS' GOLF ★★**
**Konami**
**7.100 PTS**
Golf de altos vuelos para amantes de la paciencia. Hasta cuatro jugadores sin necesidad del «Nes four score» (adaptador).

**LUNAR POOL ★★**
**FCI**
**6.600 Pts**
Un ejército de mesas de todas las formas que te puedas imaginar y en cualquier lugar del planeta. Sólo para entusiastas del billar americano.

**MACH RIDER ★★**
**Nintendo**
**3.900 PTS**
El típico cartucho de motos que se juega con perspectiva trasera. Esquiva barriles, dispara a otros motoristas y lograrás alcanzar la meta antes de que se acabe tu tiempo.

**NINTENDO WORLD CUP ★**
**Nintendo**
**6.600 PTS**
Distintas superficies y hasta cuatro jugadores simultáneos son las apuestas de este confuso cartucho «futbolero».

**OPEN TOURNAMENT GOLF ★★★**
**Nintendo**
**6.600 PTS**
Elige el palo adecuado, evita los «bunkers» y realiza un impecable recorrido que te catapulte a los primeros puestos del campeonato. El mejor juego de golf de Nintendo. Además cuenta con Mario como protagonista.



**PRO WRESTLING ★**
**Nintendo**
**5.600 PTS**
Lucha salvaje que se producirá incluso fuera del propio ring. Con un buen arsenal de llaves que deberás ejecutar con gran maestría.

**PUNCH OUT ★★**
**Nintendo**
**6.600 PTS**
Bajo la atenta mirada del árbitro, que es Mario, deberás asestar un buen golpe a tu adversario, a no ser que prefieras chupar la lona. Un buen juego con Mario de inefable asistente. No se pierde una.

**RACKET ATTACK ★★**
**Jaleco**
**7.400 PTS**
Prepárate para el partido más competido de tu vida.Y más salvaje. Deberás ajustar tus golpes al máximo para llevarte el trofeo al salón de tu casa. O eso, o pierdes todo el prestigio.

**RAD RACER ★**
**Nintendo**
**6.600 PTS**
Una supuesta perspectiva tridimensional dará paso a una interminable carrera contra el tiempo en la que tu coche debe hacerse con la pista y sus competidores. Un reto no muy afortunado para tu NES.

# Selección

### R.C. PRO-AM ★★★
**Nintendo**
**5.600 PTS**
Divertidísimo juego de competición de pequeños autos teledirigidos, con una sobresaliente perspectiva tridimensional que hará las delicias del usuario más exigente.

### ROAD FIGHTER ★
**Hal**
**6.600 PTS**
Cuatro circuitos de dificultad creciente en los que sortearás camiones, otros coches, ambulancias. Perspectiva vertical.

### SKATE OR DIE ★★
**Palcom**
**5.600 PTS**
Rampas, circuitos cerrados. La ciudad puede ser el lugar donde practicar «skate» sea algo más que un entretenimiento.

### SKI OR DIE ★★
**Palcom**
**7.050 PTS**
Las situaciones más peligrosas con un equipo de esquí como arma.




### SUPER OFF ROAD ★★★
**Rare**
**6.600 PTS**
Conversión del famoso arcade de coches 4X4 y todo tipo de terrenos. Ocho circuitos llenos de diversión y hasta cuatro jugadores a la vez.

### SUPER SPIKE VOLLEYBALL ★★★
**Technos**
**6.600 PTS**
Adictivo al cien por cien, manejable y realista. Número de sets, pareja de jugadores y escenarios a vuestro antojo.

### TRACK AND FIELD IN BARCELONA ★★
**Kemco + Konami**
**6.600 PTS**
Programa pseudo olímpico que, a pesar del tiempo que lleva vigente-aunque con otro nombre-no pierde ni un ápice de jugabilidad. Muy recomendable y muy adicitivo. Lo de Barcelona es un decir, claro.

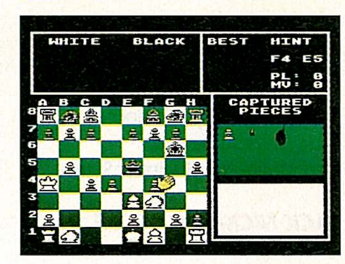
### TRACK AND FIELD II ★★
**Konami**
**6.600 PTS**
En la línea de la primera entrega pero con unos gráficos muy mejorados.

### TURBO RACING ★★★
**Data East**
**7.400 PTS**
El mejor juego de coches para tu consola favorita. 16 emocionantes circuitos redondean un estupendo simulador muy, muy jugable.

### WORLD CUP SOCCER ★★★
**Tecmo**
**6.600 PTS**
El simulador futbolístico más conseguido de los que puedas encontrar en tu Nintendo de ocho bits. Perspectiva zenital.

### WRESTLEMANIA ★★
**Acclaim**
**6.600 PTS**
Interesantes opciones, todas ellas cargadas de realismo y acción para un cartucho sobre el pressing oficial.

## INTELIGENCIA




### CHESSMASTER ★★★
**Mindscape**
**6.600 PTS**
Si te gusta el ajedrez, este juego te encantará. Si no te gusta o no sabes, no te preocupes, él te enseñará a jugar y a disfrutarlo.

### LEMMINGS ★★★
**Ocean**
**6.990 PTS**
¡Por fin!, ya están aquí en tu nintendo de ocho bits los ratoncillos verdes que más impacto han causado en el mundo de los videojuegos. La auténtica plaga de los 90. Sólo tienes que eliminar todos los obstáculos que se interpongan en su camino y llevarlos a casa. Algo tan sencillo como complicado en la práctica. No te preocupes, hay varios niveles de dificultad y ayuditas. NOVEDAD

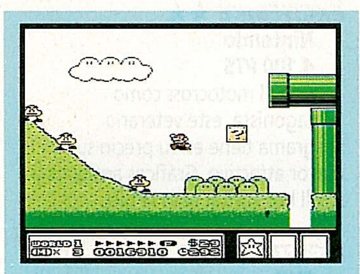
### SOLOMON'S KEY ★★
**Tecmo**
**5.600 PTS**
Una llave, una puerta y cincuenta habitaciones por abrir hasta que Dana logre descubrir a Solomon.

## PLATAFORMAS

### CASTELIAN ★
**Storm**
**6.600 PTS**
Julius deberá superar ocho torres de logradísimo scroll circular. Conocido hace unos años como Nébulus, su excesiva dificultad desanima a cualquiera.

### SUPER MARIO BROS ★★★★
**Nintendo**
**4.300 PTS**
El primero y no por ello menos alucinante de la saga. Ocho fases con sus respectivos submundos.

### SUPER MARIO BROS. 2 ★★
**Nintendo**
**7.400 PTS**
Un Mario un poco «extraño»que difiere bastante de los hermanos de la saga. A pesar de todo es tan jugable y adictivo como todos los demás.



### SUPER MARIO BROS. 3 ★★★★
**Nintendo**
**7.990 PTS**
Increíble, alucinante, soberbio, fantástico, espectacular...único. No hay nada mejor conocido en el mundo "plataformero" de los 8 bits. Es, sin duda, el mejor de Nintendo.

### TOM & JERRY ★★★
**Hi Tec**
**7.990 PTS**
EL típico juego de plataformas en el que deberás atravesar toda una casa desde el sótano hasta el ático. Y todo por rescatar a tu primo lejano de las garras de Tom, el gato, que, por cierto, no interviene más que en foto. Muy bonito, muy bien hecho y muy recomendable. Con unos gráficos encantadores.




## ARCADE

### AMAZING SPIDERMAN ★★
**Nintendo**
**3.890 PTS**
El hombre araña anda metido en una arriesgadísima aventura que le va a obligar a demostrar todo lo que tiene de héroe. Desde la tela viscosa hasta el instinto arácnido. Primera parte, muy sana, del valiente en GB.

### BART VS JUGGERNAUTS ★★
**Acclaim**
**4.990 PTS**
Atípico concurso sólo apto para Simpsons en el que el más pequeño de la familia deberá vérselas con los tipos más salvajes del barrio durante siete pruebas. Una locura de juego en el que el dinero y las gamberradas vuelven a ser protagonistas de toda la acción.




### BATTLETOADS ★★★
**Tradewest**
**5.490 PTS**
Vinieron con ganas de comerse el mundo, y medio ya se lo han zampado. Estas ranas dicharacheras son la auténtica competencia de las grandes Tortugas. Al menos eso dicen los mitómanos. Y al menos eso está pasando en los mismísimo EEUU y en medio mundo. Por algo será.

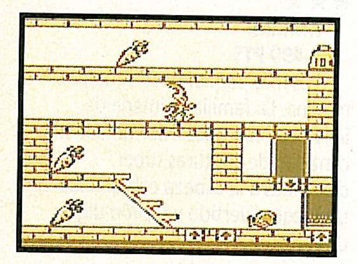
### BOULDER DASH ★★★
**Nintendo**
**3.890 PTS**
A nadie le dan nada por nada. Si uno quiere unas cuantas joyas, debe hacer frente al mismo número o mayor de piedras rocosas que vigilan, y no sabéis con qué celo, sus propiedades. Es decir, los diamantes. Hay que ser inteligente y muy hábil para salir de cada reto con vida... y dinero. Un clásico que en Game Boy viene atómico y dispuesto a hacérolas pasar canutas.




### BUGS BUNNY CRAZY CASTLE ★★

**Kemco**
**3.890 PTS**

El conejo de la Suerte protagoniza un programa plagado de plataformas, escalofriantes niveles dignos de expertas habilidades y un argumento tan simple que se resume con una palabra: zanahoria.



### CASTLEVANIA 2 ★★★

**Konami**
**4.490 PTS**

El vampiro ha regresado. Drácula nunca muere, ni mucho menos los héroes que se empeñan en luchar contra él. A Belmont le esperan ahora cuatro espeluznantes escenarios y un latigo que, como a Indiana, nunca le abandona. Mucho mejores gráficos que en la primera parte y cosillas muy destacables.

### CHOPLIFTER 2 ★★★

**JVC**
**4.490 PTS**

Un helicóptero muy guerrero protagoniza este excepcional cartucho de Game Boy en el que. por encima de todo. destaca el gran movimiento del pájaro azul. Y la acción que es capaz de mantener.

### DOUBLE DRAGON 2 ★★

**Acclaim**
**4.990 PTS**

Billy y jimmy vuelven a pelearse con el malo de turno en una aventura que garantiza más acción, más castañazos y muchos más enemigos que su predecesora. Segunda vuelta, pero muy buena, a juzgar por los resultados.

### GHOSTSBUSTERS 2 ★★

**Activision**
**4.990 PTS**

La única solución posible para acabar con los fantasmas estaba en ellos, en los Cazafantasmas. Sin sus armas de última tecnología, sus habilidades en el salto y su sentido, inefable, del humor, no se podía hacer nada para acabar con los de la sábana y el coche castillo.

### HOOK ★★★

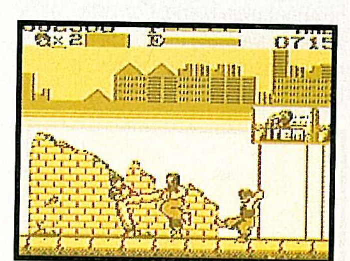
**Ocean**
**4.990 PTS**

De vuelta al País de Nunca Jamás. Junto a un Peter Pan algo caduco, los Niños Perdidos, Campanilla y un garfio con vocación de molestar. Te esperan 27 nivelazos, un gigantesco mapeado y unos gráficos a la última tendencia.

### KUNG FU MASTER ★★

**Nintendo**
**3.890 PTS**

Versión actualizada del famosísimo arcade de golpes de la máquina recreativa. Va de un chino experto en Kung Fu que debe deshacerse de toda una tropa de malvados con la fuerza y habilidad de sus puños.



### MARBLE MADNESS ★★

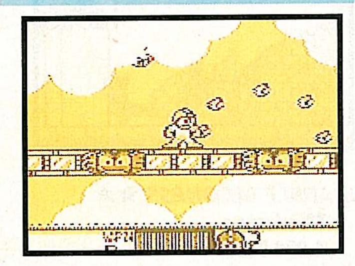
**Mindscape**
**4.990 PTS**

El clásico de la bolita irrumpe con gran fuerza en la pantalla portátil de la Game Boy. Y con la seguridad que le da haber liderado un género muy especial en los videojuegos. Un género que se manifestó hace unos cuantos años en la mayoría de las recreativas de este país. Luego hubo versiones para todos los gustos.

---

# Selección

### MEGAMAN 2 ★★★★
**Capcom**
**3.890 PTS**
Megaman es el único héroe Game Boy capaz de hacer sombra, hoy por hoy, a Mario. Con esta segunda aventura intenta pasarle y hay momentos en que incluso lo logra.



### MEGAMAN WORLD ★★★
**Capcom**
**3.890 PTS**
Primera y genial parte del héroe cuya continuación tienes algo más arriba. Es tan divertido, difícil y jugable como elpropio Mario.

### MICKEY'S DANGEROUS CHASE ★
**KEMCO**
**5.390 PTS**
Encantador jueguecillo modelo Disneylandia en el que Mickey y Goofy tratarán de hacer todo lo posible por recuperar el regalo de aniversario que el ratón le había comprado a Minnie.

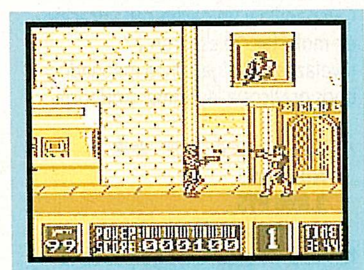
### NEMESIS ★★
**Ultra Games**
**4.490 PTS**
Genuino juego de naves espaciales, scrolles a lo horizontal y acción por los cuatro costados. Junto a otros títulos de renombre, forma parte de lo más granado del software de matar alienígenas.

### PACMAN ★★★
**Namco**
**4.490 PTS**
El comecocos clásico, el de toda la vida, viaja a la portátil con el fin de que conozcamos de una vez por todas lo qué es, de verdad, la adicción.

### PAPERBOY 2 ★
**Mindscape**
**4.990 PTS**
La segunda vuelta del repartidor callejero significa un paso atrás en la atrevida y famosa historia de este programa. Paperboy 2 no ha cuajado en ningún sistema y mucho menos en Game Boy. Por alguna razón será, ¿no?.

### PROBOTECTOR ★★
**Palcom**
**4.490 PTS**
Hay un nuevo héroe metálico en la ciudad. Se llama Probotector y combate contra las fuerzas malignas de Black Viter. Sus consignas: la rapidez, la dificultad y el espíritu jugable.

### ROBOCOP ★★★
**Ocean**
**4.490 PTS**
Mitad hombre, mitad máquina. Todo policía, todo ley y todo arcade. El grandullón metálico con cerebro de hombre da una lección de cómo debe ser un buen arcade.



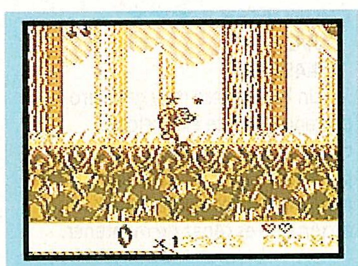
### ROBOCOP 2 ★★★★
**Ocean**
**4.990 PTS**
La vuelta del policía metálico prometía mucho en la Game Boy. Afortunadamente las expectativas se han cumplido y Robocop 2 ha instaurado su ley. La auténtica ley.

### R-TYPE ★★★
**Irem**
**4.190 PTS**
El rey del Matamarcianos sigue siendo el rey de la adicción en la portátil. Y es que no ha cambiado nada del original. Sigue la jugabilidad, sigue la acción y sigue el elevadísimo nivel de dificultad.

### SNEAKY SNAKES ★★
**Trade west**
**5.390 PTS**
Un argumento único para un juego muy especial que protagonizan dos simpáticas serpientes en busca de su raptada novia. Hasta 16 niveles y un sentido del humor y de la gracia fuera de toda duda.

### SPIDERMAN 2 ★
**Acclaim**
**4.990 PTS**
Sólo la presencia de un Spiderman heróico y de algunos buenos scrolles sacan de la mediocridad a un cartucho un tanto monótono. Nos cuesta decirlo, pero quizá su primera parte era mejor.

### SUPER HUNCHBACK ★★★
**Ocean**
**4.990 PTS**
Gran adaptación de las aventuras del jorobado de Notre Dame en busca de la bella Esmeralda. Mucho arcade, muchas fases y una técnica impecable.



### SUPER MARIO LAND 2 ★★★★
**Nintendo**
**4.990 PTS**
Cada nueva aventura de Mario representa un reto distinto. No hay dos Marios iguales. Cada uno tiene una personalidad que enseguida plasma en cada juego. Y el de este cartucho es soberbio.

### SUPER MARIO LAND ★★★
**Nintendo**
**3.890 PTS**
Primera y genial aventura de Mario en la Game Boy. Sobran todo tipo de explicaciones. A estas alturas es vuestra obligación conocer el mundo de Mario.

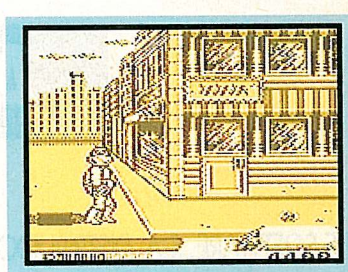
### TERMINATOR 2 ★★★
**Acclaim**
**4.990 PTS**
El viajero del tiempo regresa a las pantallas de la mano de un arcade peliculero absolutamente sorprendente y demoledor. T-2 camina entre el pasado y el futuro y nos las hace pasar canutas a todos. Muy difícil y muy variado. Además, hay para todos los gustos.

### THE HUNT FOR RED OCTOBER ★★★
**Hi Tec**
**4.990 PTS**
El «Octubre Rojo» desapareció de las aguas por las que navegaba aprovechando un nuevo sistema de turbinas silenciosas. El único objetivo del submarino era huir de la URSS para refugiarse en los EEUU. Ahora tiene a dos flotas enteras tras él (las dos mosqueadas) y un montón de sospechas encima. Así de difícil está la cosa y mucho más comprometida estará en cuanto os metáis a probarla. Cualquier cosa parecerá fácil a su lado.

### THE SIMPSONS ESCAPE FROM CAMP DEADLY ★★
**Acclaim**
**4.990 PTS**
El primer juego de Bart para la Game Boy es una auténtica odisea. Va de escapar de campamentos y está acompañado por su hermana, que es otra que tal baila. Muy, muy difícil, pero igual de adictivo.

### TINY TOON ADVENTURES ★★★
**Konami**
**4.490 PTS**
Los más pequeños se van de marcha. La familia animada de Spielberg con Bubs, Montana Max y cantidad de criaturas súper divertidas a la cabeza cobran vida en un juego divertido y facilón digno de caricatura.

### T.M.H.T ★★★
**Konami**
**4.490 PTS**
Las Tortugas, y su fiebre, se estrenan en Game Boy con un cartucho fuera de serie y absolutamente recomendable. Tan rápido y genuino como encantador a todas luces.



### T.M.H.T. 2 ★★★★
**Konami**
**4.490 PTS**
Uno de los mejores cartuchos que podrás encontrar para Game Boy. Con las Tortugas más quelonios que nunca y el arcade con sabor a mayúsculas.

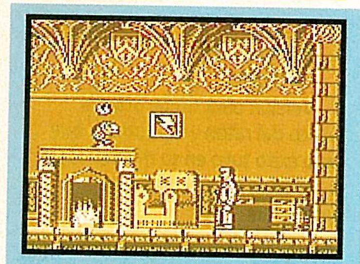
### TURRICAN ★★★
**Mindscape**
**4.490 PTS**
Magnífica conversión del clásico de Rainbow Arts para la pequeña de Nintendo. Se pierde el color, pero se gana en intensidad, en mundos y en acción.

### WIZARDS & WARRIORS ★★
**Nintendo**
**3.890 PTS**
En los tiempos del medievo las aventuras se vivían en los castillos y bosques aledaños, y las únicas armas que había para defenderse eran la




espada y el valor. Si quieres poner a prueba ambas a dos, aquí está lo que necesitas.¿Dispuesto a todo?.

## AVENTURA

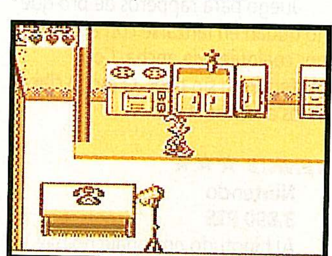


**DR. FRANKEN ★★★★**
**Elite**
**4.490 PTS**
Más de 200 pantallas para una aventura monstruosa en la que el arcade y la videoaventura se dan la mano en mitad de un laberinto precioso. Gráficos excepcionales y un nivel de adicción terrible para una aventura magnífica y monstruosa.

**DRAGON'S LAIR ★★★**
**Elite**
**4.490 PTS**
La aventura de Dirk en Game Boy es toda una pasada. Tan increíblemente conseguida a nivel gráfico como malévolamente trazada a nivel dificultad. No hay quién lo pase, señores.

**DUCK TALES ★★★**
**Capcom**
**4.490 PTS**
El Tio Gilito no podía andar metido en otra cosa que no fuera dinero. Dinero y tesoros. Esta vez ha enrolado a sus sobrinos en el asunto y se han ido a recorrer el mundo en busca de unas cuantas monedas.

**RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE ★★**
**Nintendo**
**3.890 PTS**
Un niño y su burbuja protagonizan un programa marcadamente original que parece sacado de la mente de algún erudito. Muchas burbujas y un montón de objetos por utilizar. Es de sos programas en los que merece la pena pensar las cosas. no lo dudes y hazlo. Todo por disfrutar.



**ROGER RABBIT ★★★**
**Capcom**
**5.490 PTS**
Estupenda historia de detectives en la que, por vez primera, se resalta la interacción entre el jugador y los personajes. Además viene traducida al español, y por si fuera poco, cuenta con un héroe de excepción y una temática que enlaza directamente con la peli. Muy buen hecho, y muchas horas de juego.

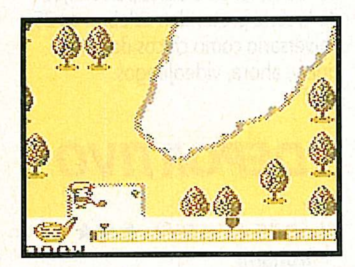
**STAR TREK ★★★**
**Ultra Games**
**4.990 PTS**
Mezcla de arcade y aventura para una serie antológica protagonizada por personajes no menos populares. Empezando por el Comandante Kirk y terminando por el propio Mr. Spok. Con este cartucho, los adorables personajes de la serie pretenden celebrar su 25 aniversario como chicos de serie, cine y, ahora, videojuegos.

## DEPORTIVO

**BLADES OF STEEL ★★★**
**Konami**
**4.490 PTS**
Excelentes gráficos y muy buena jugabilidad para un cartucho que procede de la N.E.S (por cierto, con muy buenas garantías) y que en Game Boy pretende dar buena cuenta de los más fanáticos del hockey sobre hielo.

# Selección

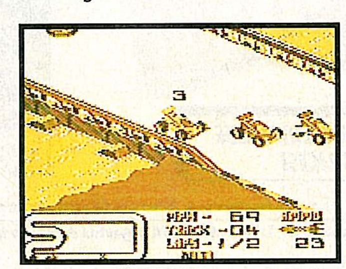
**F1 RACE ★★**
**Nintendo**
**5.390 PTS**
Primer juego de Game Boy que permite la participación de cuatro jugadores de forma simultánea. Junto al cartucho podrás encontrar el adaptador que comunica cuatro portátiles a la vez.



**GOLF ★★★**
**Nintendo**
**3.890 PTS**
Otra vez Mario. El solito protagoniza un súper juego de Golf para la pequeña de Nintendo. Lo de pequeña es un decir, porque a juzgar por la cantidad de posibilidades que tiene este golf, la verdad es que nadie lo diría. Magistral, de nuevo.

**NBA ALL STAR CHALLENGE ★★★**
**Acclaim**
**4.490 PTS**
Tres divertidas pruebas de basket marca NBA configuran un cartucho espectacular en el que más que jugar, uno se divierte.

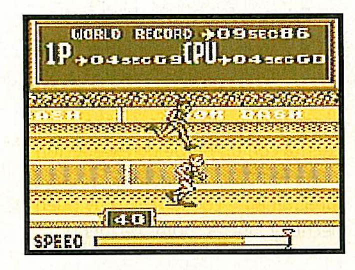
**NINTENDO WORLD CUP ★**
**Nintendo**
**3.890 PTS**
Original intento de concebir un juego de fútbol diferente. Hay jugadores, balón, países en liza, y mucho sentido del humor, pero le falta algo.



**SUPER R.C. PRO AM ★★★**
**Rare**
**3.890 PTS**
Ahí van los pequeños diablos a toda velocidad. Surcando las pistas, evitando el aceite, las ruedas, los clavos. Nos encantan los coches teledirigidos. Parecen de verdad.

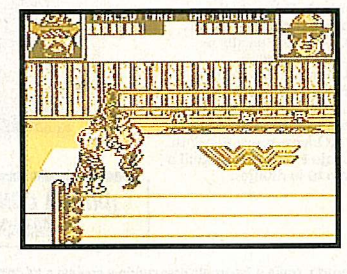
**SKATE OR DIE: BAD´N RAD ★**
**Hal**
**4.490 PTS**
Juego para rapperos de pro que no dudan en lanzarse con el skate por cualquier vía ancha. Con obstáculos o sin ellos. O eso, o claro, adiós a las rodillas.

**TENNIS ★★★**
**Nintendo**
**3.890 PTS**
Al bigotudo personaje no hay quién le pare. Esta vez se nos pone a jugar al tenis. Pero no, no le da a la raqueta. Prefiere ser juez. Y no veas lo bien que lo hace.




**TRACK & FIELD ★★★**
**Konami**
**4.990 PTS**
Uno de los cartuchos más divertidos que hay para la Game Boy. Sencillo, divertido y súper adictivo. Con doce pruebas mucho más que olímpicas.

**WWF SUPERSTARS ★★★**
**Acclaim**
**4.990 PTS**
Primera salida al ring Game Boy de los héroes del Pressing Catch americano. Se trata de un cartucho salvaje sólo apto para luchadores salvajes.



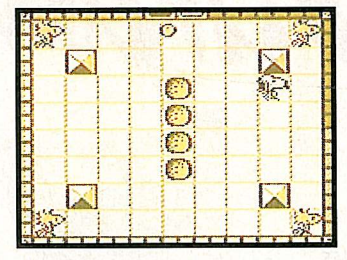
**WWF2 SUPERSTARS 2 ★★★**
**Acclaim**
**4.990 PTS**
Los Reyes de la lucha libre americana están de nuevo con todos vosotros. Regresa Hulk, regresa el Último Guerrero y regresa un montón más de gente. Con más fuerza, nuevas modalidades de combate y unas sorpresitas que te dejarán alucinado.

## INTELIGENCIA

**CHESSMASTER ★★**
**Hi Tec**
**3.890 PTS**
El programa de moda entre los ajedrecistas portátiles. Con él podrás echar una partidita a tu ejercicio intelectual favorito sin necesidad de tener un tablero delante.

**DR. MARIO ★★★**
**Nintendo**
**3.890 PTS**
Mario está hecho un súper hombre. No se conforma con recorrer mil mundos en busca de aventuras, ni con dibujar, ni con ponerse a los mandos de su estupendo kart, sino que además le da al coco. Y cómo le da. Con un juego al estilo Tetris en el que las piezas no son piezas, sino pastillas. Ahora, el coeficiente de diversión es el mismo en todos los casos: más que excelente.

**MARIO & YOSHI ★★**
**Nintendo**
**3.890 PTS**
Una base Tetris, un añadido de Dr. Mario y la puesta en escena de criaturas de los mundos de Mario conforman este adictivo cartucho de las dos estrellas favoritas de Nintendo.

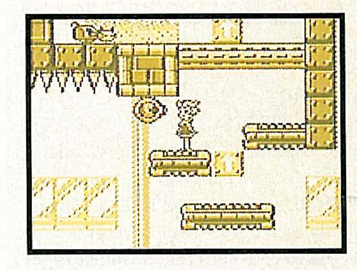


**SNOOPY´S MAGIC SHOW ★★★**
**Kemco**
**4.900 PTS**
Divertido programa para fans del perro y Charlie Brown en el que deberás guiar a un Snoopy convertido en mago a través de cien complicadísimos niveles, que trascurren pantalla a pantalla. Para listos y habilidosos.

## PLATAFORMAS

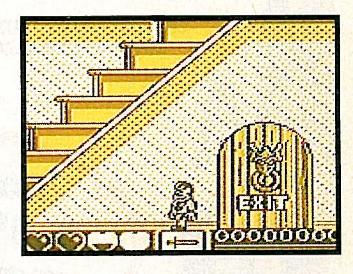
**BLUES BROTHERS ★★★**
**Titus**
**4.900 PTS**
Los dos hermanos más marchosos de la galaxia, Jake y Elwood, están deseando cantar para el «culto» auditorio de la ciudad. Lo malo es que ese auditorio no quiere verlos ni en pintura. Por eso les han escondido sus instrumentos. Ahora toca encontrarlos y, claro, divertirse.

**BOMB JACK ★★**
**Infogrames**
**4.490 PTS**
Versión para Game Boy del clásico del ratón y las bombas que tano éxito tuvo en su momento por la cantidad de adicción que desprendía. NOVEDAD



**JETSONS & ROBOT PANIC ★★**
**Hi Tec**
**4.490 PTS**
La familia de los supersónicos protagoniza un juego de plataformas al más puro estilo de los viejos programas de Spectrum. Es decir, a lo simple, gracioso y adictivo. El objetivo: escapar de la instalación galáctica. NOVEDAD

**SNOW BROTHERS J.R. ★★**
**Capcom**
**4.990 PTS**
Conversión dicharachera del clásico de la recreativa que traía a Nick, el muñeco de nieve, constantamente en vilo.




**THE ADDAMS FAMILY ★★★**
**Ocean**
**4.990 PTS**
La monstruosa familia Addams anda perdida por entre los rincones de su gran mansión. Sólo Gómez y su instinto de buscador de objetos «no encontrados» podrá dar con Morticia y su banda. Mil plataformas y otras tantas caídas les esperan en su misión. Clavadito a sus hermanos mayores. Es decir, muy bueno.